

ДО СЮТОГО ВЫПУСКА  
ОСТАЛОСЬ ТРИ НОМЕРА

TOMB  
RAIDER  
LEGEND

№ 6 (97)'2005

# НАВИГАТОР

Часть тиража  
комплектуется  
2 CD или  
двухслойным  
DVD 8,5 Гб.

**Gothic 3**

Шедевр готического зодчества?

**Serious Sam 2**

Серьезный Сам

↓REVIEW↓

7 Sins

Pariah

Still Life

Psychonauts

Stronghold 2

Пограничье

**Prince of Persia**  
**Kindred Blades**

Наш перс

Серп и Молот  
Dungeon Lords

Close Combat: First to Fight

↑REVIEW↑



МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

**GUILD WARS**

ISSN 1680-3264

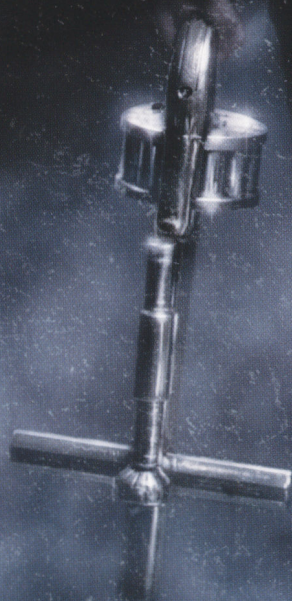
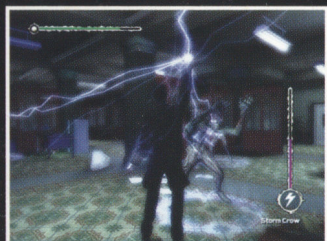
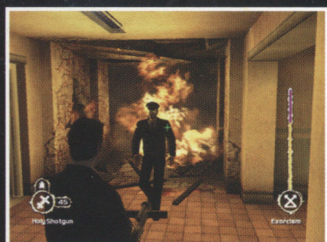




CONSTANTINE

# КОНСТАНТИН

ПОВЕЛИТЕЛЬ ТЬМЫ



Ад охотится за ним,  
 Рай его отвергает,  
 Земля нуждается в нём,  
 Управляешь им ты.





**Всем привет!**

Мы очень хотели, но не смогли. Не втиснули. Поэтому часть материалов, посвященных одиннадцатой Electronic Entertainment Expo, вы увидите на страницах июльского выпуска. К сожалению, туда же перекочевало и семистраничное продолжение "хронических" приключений в мире World of Warcraft. А за ним - и вторая часть WoW-гайда, благо подобные скрижали

по онлайн-играм практически не стареют.

На этот раз мы решили установить ценз актуальности и интересности продуктов с выставки. Те, которые не взяли контрольную высоту, были отправлены на скамейку запасных. Никуда они не денутся, мы вам о них тоже расскажем. Но позже. В номер попали превьюшки самых перспективных и мощных тайтлов.

Речь Дугласа Ловенстейна, президента ESA, компании-организатора E3, в этом году отличалась особой глубиной и, я бы сказал, целеустремленностью. Индустрия видеоигр еще не перегнула по деньгам Голливуд, но вполне может это сделать. Просто поступайте так, как предлагает Даг. Самое интересное, что его тезисы пригодны для усиления любого бизнеса. В следующем номере читайте полный текст, на подобные вещи у нас место найдется обязательно.

На момент сдачи выпуска в печать все еще не объявлены победители шоу. Но кое-какая статистика уже обнародована. E3 посетило свыше 70 тысяч профессионалов из 79 стран. На полностью задействованных площадках Convention Center в Лос-Анджелесе 400 компаний показали свыше пяти тысяч продуктов, из них - более тысячи новинок. 80% процентов продемонстрированного попадет на полки магазинов уже в этом году.

В целом, выставка прошла успешно, если не считать досадного отключения подачи энергии в Западный зал в самом ее начале. E3 по-прежнему является лакмусовой бумажкой, позволяющей судить о том, как идут дела у той или иной компании. NCsoft в этом году оккупировала центральную часть South Hall грандиозным шоу и стендами, а Codemasters не появилась вообще. Выводы даже не напрашиваются, они очевидны. Отечественный сектор был представлен, как никогда ранее: "1C", "Акелла", "Бука", "Новый Диск", GFI - и это только издатели.

Объявлен интервал проведения E3 2006 - с 10 по 12 мая.

Особенность нынешней E3 - появление игр, ориентированных на консоли нового поколения. Впрочем - как и появление новых платформ и платформочек для игр. При этом происходит естественное уменьшение количества продуктов, ориентированных на PC. Засилье всевозможных наладонников и прочих хендхелдов за океаном я наблюдал лично, то же самое будет и у нас. И время это - не за горами.

Поэтому мы решились. Ведь "PC Only & Forever" - это не догма "Навигатора". Точно так же - это не шоры для наших читателей, которым открыты все пути и доступны все виды электронных развлечений. На каких бы платформах они не запускались.

Мы анонсируем сегодня новый журнал под названием "Консоль", посвященный тем играм, которые обходит стороной "Навигатор". Первый номер нового издания поступит в продажу в середине июля. Расхваливать его я не собираюсь, скажу только, что мы делаем все, чтобы сохранить качество и традиции, присущие "Нави".

*Искренне Ваш,  
Игорь Бойко*

Учредители	Али Даутов
Генеральный директор	Татьяна Журавская
Зам. Ген. директора	Али Даутов
Коммерческий директор	Сергей Журавский
Главный редактор	Алена Лукаш
Выпускающий редактор	Игорь Бойко
	Константин Подстрешный

## РЕДКОЛЛЕГИЯ

Алексей Ратушкин	
Андрей Алаев	
Владимир Веселов	
Дмитрий Васильев	
Леонтий Тютелев	
Михаил Баранов	
Рафаил Фаткулин	
Арт-директор	Дмитрий Ароненко
Дизайн и верстка	Дмитрий Кузнецов
Художники	Даниил Кузьмичев
	Александр Еремин
Отдел рекламы	Александр Смирнов
Senior Editor	Dmitry Gertsev

## ОБЛОЖКА

GuildWars

## РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

E-mail: [reklama@gamenavigator.ru](mailto:reklama@gamenavigator.ru)

## ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

E-mail: [serg@gamenavigator.ru](mailto:serg@gamenavigator.ru)

## ОТДЕЛ ПОДПИСКИ

E-mail: [zhuravsk@gamenavigator.ru](mailto:zhuravsk@gamenavigator.ru)

## АДРЕС РЕДАКЦИИ

123182, Москва-182, а/я 2

Телефон: 744-6787

E-mail: [navigat@aha.ru](mailto:navigat@aha.ru)

<http://www.gamenavigator.ru>

## ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС

38888, 29666, 10323 ("Пресса России")  
82561, 82562, 82563 ("Газеты и журналы")

## АНТИВИРУСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Программа Антивирус Касперского  
ЗАО "Лаборатория Касперского"

<http://www.kaspersky.ru>

## ОБРАБОТКА ЭЛЕКТРОННОЙ ПОЧТЫ:

Natural E-mail System The Bat

©RITLABS S.R.L.

<http://www.ritlabs.com>

Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений.

Использование любых материалов "Навигатора игрового мира" допускается только с письменного разрешения редакции.

Мнение редакции может не совпадать с мнением читателей и авторов.

Журнал зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации средства массовой информации ПИ № 77-9356 от 12 июля 2001 г.

Отпечатано в ЗАО "Lietuvos rytas",  
тел (370 5) 2743733, (095) 3436010  
пр. Гедимино 12а, 2002 Вильнюс, Литва

Тираж 65.000 экз.

Цена свободная.

000 "Навигатор Пабблишинг", 2005 г.



## ИГРЫ В НОМЕРЕ

Братья Пилоты 3D-2.	157	Half-Life 2 . . . . .	18
Тайны Клуба Собаководов . . . . .	157	Half-Life 2: The Lost Coast . . . . .	65
Казак 2: Наполеоновские войны . . . . .	8, 189	Heavy Duty . . . . .	66
Койоты: Закон пустыни . . . . .	144	Heavyweight Thunder . . . . .	151
Одиссея капитана Блада . . . . .	121	Hellgate: London . . . . .	68
Пограничье . . . . .	152	Heroes of Might and Magic V . . . . .	67
Серп и Молот . . . . .	158	Hitman: Blood Money . . . . .	70
СМЕРШ . . . . .	122	Honey Monster Mountain Rescue . . . . .	126
Снайпер . . . . .	122	Huxley . . . . .	72
7 Sins . . . . .	130	Imperator . . . . .	73
African Alliance . . . . .	34	Indigo Prophecy (Fahrenheit) . . . . .	74
Age of Empires III . . . . .	10, 34	In-Fisherman Freshwater Trophies . . . . .	18
Alan Wake . . . . .	35	Interview with a Made Man . . . . .	75
American Civil War: Gettysburg . . . . .	150	Island of the Living Dead . . . . .	76
American Conquest: Divided Nation . . . . .	38	Jagged Alliance 3D . . . . .	76
America's Army: Special Forces Overmatch . . . . .	20	John Deere American Farmer . . . . .	18
America's Army: Stryker-Overmatch . . . . .	20	Journey to the Nenter of the Moon . . . . .	78
Anarchy Online: Lost Eden . . . . .	165	Just Cause . . . . .	78
Aquanox . . . . .	16	Lara Croft Tomb Raider: Legend . . . . .	79
Armed Assault . . . . .	37	Legend of Kay . . . . .	16
Asheron's Call . . . . .	165	Lineage II . . . . .	21
Battlefield 2 . . . . .	18	Lord of the Rings online: Shadows of Angmar . . . . .	82
Battlestrike: The Road to Berlin . . . . .	124	Madagascar . . . . .	15
Billy Blade and the Temple of Time . . . . .	125	Madden NFL 06 . . . . .	83
Black & White . . . . .	19	Mafia II . . . . .	10
Black & White 2 . . . . .	38	Mage Knight: Apocalypse . . . . .	84
Brothers in Arms: Earned in Blood . . . . .	39	Matrix: Path of Neo, The . . . . .	86
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth . . . . .	40	Moto GP . . . . .	14
Call of Cthulhu: Destiny's End . . . . .	41	Movies, The . . . . .	88
Call of Duty 2 . . . . .	41	Myst V: End of Ages . . . . .	90
Citizen Zero . . . . .	14	NBA Live 06 . . . . .	91
City of the Dead . . . . .	42	Need for Speed: Most Wanted . . . . .	91
Civilization IV . . . . .	43	NHL 06 . . . . .	94
Close Combat: First to Fight . . . . .	18, 132	Nicktoons Basketball . . . . .	126
Codename: Panzers - Phase Two . . . . .	16	Offroad Fury 3 . . . . .	14
Company of Heroes . . . . .	46	Operation Flashpoint 2 (Military sim) . . . . .	94
Conflict: Global Terror . . . . .	47	PacMan . . . . .	12
Country Justice: Revenge of the Rednecks . . . . .	124	Panzer Elite Action . . . . .	16
Dark Age of Camelot . . . . .	166	ParaWorld . . . . .	96
Dead or Alive . . . . .	19	Pariah . . . . .	134
Delta Force Xtreme . . . . .	128	Peter Jackson's King Kong: The Game . . . . .	97
DogTag: Urban Warfare . . . . .	47	Phantasy Star Online: Blue Burst . . . . .	174
DOOM 3 . . . . .	12	Pirates of the Caribbean Online . . . . .	164
Dreamfall: The Longest Journey . . . . .	48	Precursors . . . . .	98
Driver 4 . . . . .	50	Prey . . . . .	98
Dungeon Lords . . . . .	154, 189	Prince of Persia: Kindred Blades . . . . .	100
Dungeon Siege II . . . . .	50	Professional Manager 2006 . . . . .	101
Dungeons & Dragons Online: Stormreach . . . . .	51	Psychonauts . . . . .	138, 189
Elder Scrolls IV: Oblivion . . . . .	52	Quake 4 . . . . .	101
Elite Warriors: Vietnam . . . . .	127	Rise of Nations: Rise of Legends . . . . .	102
Empire Earth II . . . . .	142, 189	Sacred Rings, The . . . . .	104
Enemy Territory: Quake Wars . . . . .	54	Scarface . . . . .	10
Enost: Discovery Beyond . . . . .	56	Second Sight . . . . .	189
EverQuest II . . . . .	164	Serious Sam 2 . . . . .	104
EverQuest II: Desert of Flame . . . . .	165	Shattered Union . . . . .	106
EverQuest II: The Splitpaw Saga . . . . .	165	Sims 2, The . . . . .	11
Evil Dead Regeneration . . . . .	56	Snow . . . . .	106
Ex Machina (Hard Truck: Apocalyptic Wars) . . . . .	8	Special Forces: Nemesis Strike . . . . .	136
F.E.A.R. . . . .	57	SpellForce 2: Blend of Perfection . . . . .	106
Far Cry . . . . .	20	Spore . . . . .	107
Fenimore Fillmore's Revenge . . . . .	58	Star Wars: Empire at War . . . . .	108
FIFA 06 . . . . .	59	StarCraft: Ghost . . . . .	22
FIFA 2005 . . . . .	190	Stargate SG-1: The Alliance . . . . .	16
Freerunning . . . . .	18	Still Life . . . . .	160
Front Mission Online . . . . .	60	Stronghold 2 . . . . .	146, 189
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers . . . . .	61	Sudeki . . . . .	14
Gene Troopers . . . . .	62	Suffering: Ties That Bind, The . . . . .	109
Ghost Wars . . . . .	62	SuperPower 2 . . . . .	148
Godfather . . . . .	10	SWAT 4 . . . . .	189
Gothic III . . . . .	63	Tabloid Tycoon . . . . .	141
Grand Theft Auto . . . . .	14	Tabula Rasa . . . . .	110
Guild 2 . . . . .	64	The Lord of the Rings: Middle-earth Online . . . . .	166
GuildWars . . . . .	166, 168	TimeShift . . . . .	111

## РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

1C . . . . .	2 страница обложки
Zenon . . . . .	3 страница обложки
1C . . . . .	4 страница обложки
1C . . . . .	3, 45, 55, 71, 77, 81, 85, 123, 173
Акелла . . . . .	9, 11, 13, 15, 17, 19, 21, 23
MTU-ИНТЕЛ . . . . .	49
Элвис-Телеком . . . . .	29
hit.ru . . . . .	137
Home Sinema & Interactive . . . . .	37
RINET . . . . .	31



## НАГРАЖДАЕМ

Среди читателей, оформивших полугодовую подписку (с января по июнь) на "Навигатор" был разыгран комплект устройств беспроводной связи (точка доступа USB8054, PC-карта USB5410 и PCI-карту USB 5416). Эти ценные призы, предоставленные компанией RRC - мастер-дистрибьютором U.S. Robotics, унес в неизвестном направлении наш читатель и подписчик **Михаил Онегин**.



130



41



# ДЕНЬ ПОБЕДЫ II



GAME EXE



8.1/10

«ЛУЧШАЯ ГЛОБАЛЬНАЯ СТРАТЕГИЯ  
О ВТОРОЙ МИРОВОЙ И  
ОДНА ИЗ ЛУЧШИХ ИГР ВООБЩЕ»

«НАВИГАТОР»

8.5/10

«СТРАНА ИГР» РЕКОМЕНДУЕТ

«СЫГРАТЬ В «ДЕНЬ ПОБЕДЫ II» ДОЛЖЕН  
КАЖДЫЙ — СЛИШКОМ ОТ МНОГОГО ВЫ  
РИСКУЕТЕ ОТКАЗАТЬСЯ»

«СТРАНА ИГР»

8.5/10

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

«ДЕНЬ ПОБЕДЫ II» ЭТО  
АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ИСТОРИЯ,  
КАЖДЫЙ РАЗ НОВАЯ»

«GAME EXE»

8.5/10

«ОДНА ИЗ ЛУЧШИХ "СЕРЬЕЗНЫХ"  
СТРАТЕГИЧЕСКИХ ИГР НЕСКОЛЬКИХ  
ПОСЛЕДНИХ ЛЕТ.»

«ИГРОМАНИЯ»



**ИГРУШКИ**  
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



**snowball.ru**  
искусство побеждать



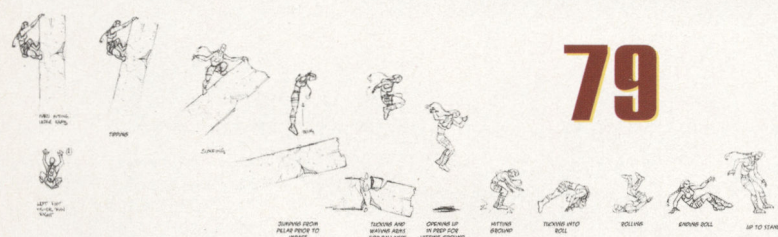
ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ «ЕВРОПЫ»,  
«ВИКТОРИИ» И «ДНЯ ПОБЕДЫ».

ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ.

УЖЕ В ПРОДАЖЕ!







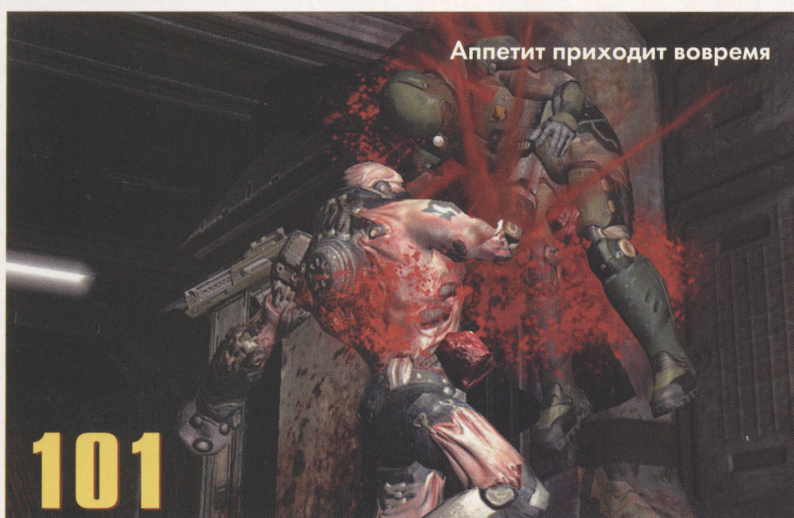
- 8** Новости
- 24** Календарь
- 26** Традиции и монстры Лост-Анджелеса
- 34** African Alliance
- 34** Age of Empires 3
- 35** Alan Wake
- 37** Armed Assault
- 38** American Conquest: Divided Nation
- 38** Black & White 2
- 39** Brothers in Arms: Earned in Blood
- 40** Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
- 41** Call of Cthulhu: Destiny's End
- 41** Call of Duty 2
- 42** City of the Dead
- 43** Civilization IV
- 46** Company of Heroes
- 47** Conflict: Global Terror
- 47** DogTag: Urban Warfare
- 48** Dreamfall: The Longest Journey
- 50** Driver 4
- 50** Dungeon Siege II
- 51** Dungeons & Dragons Online: Stormreach
- 52** Elder Scrolls IV: Oblivion
- 54** Enemy Territory: Quake Wars
- 56** Enosta: Discovery Beyond
- 56** Evil Dead Regeneration
- 57** F.E.A.R.
- 58** Fenimore Fillmore's Revenge
- 59** FIFA 06
- 60** Front Mission Online
- 61** Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
- 62** Gene Troopers
- 62** Ghost Wars
- 63** Gothic III
- 64** Guild 2
- 65** Half-Life 2: The Lost Coast
- 66** Heavy Duty
- 67** Heroes of Might and Magic V
- 68** Hellgate: London
- 70** Hitman: Blood Money
- 72** Huxley
- 73** Imperator
- 74** Indigo Prophecy (Fahrenheit)
- 75** Interview with a Made Man
- 76** Island of the Living Dead
- 76** Jagged Alliance 3D
- 78** Journey to the Nenter of the Moon
- 78** Just Cause
- 79** Lara Croft Tomb Raider: Legend
- 82** Lord of the Rings online: Shadows of Angmar
- 83** Madden NFL 06
- 84** Mage Knight: Apocalypse
- 86** Matrix: Path of Neo, The
- 88** Movies, The
- 90** Myst V: End of Ages
- 91** NBA Live 06
- 91** Need for Speed: Most Wanted
- 94** NHL 06
- 94** Operation Flashpoint 2 (Military sim)
- 96** ParaWorld
- 97** Peter Jackson's King Kong: The Game
- 98** Precursors
- 98** Prey
- 100** Prince of Persia: Kindred Blades
- 101** Professional Manager 2006
- 101** Quake 4
- 102** Rise of Nations: Rise of Legends
- 104** Sacred Rings, The





Каштанка, фу!

100



Аппетит приходит вовремя

101


Я – фольклорный элемент,  
у меня есть документ

104



Агент 2-007

114



Плазмогон

134

- 104 Serious Sam 2
- 106 Shattered Union
- 106 Snow
- 106 SpellForce 2: Blend of Perfection
- 107 Spore
- 108 Star Wars: Empire at War
- 109 Suffering: Ties That Bind, The
- 110 Tabula Rasa
- 111 TimeShift
- 112 Titan Quest
- 112 Tom Clancy's Ghost Recon 3
- 113 Total Overdose
- 114 Unreal Tournament 2007
- 116 Vietcong 2
- 117 War Leaders: Clash of Nations
- 117 Warhammer 40k Dawn of War: Winter Assault
- 119 Whirlwind of Vietnam
- 119 Witcher, The
- 120 X3: Reunion
- 120 Yetisports Arctic Adventures
- 121 You Are Empty
- 121 Одиссея капитана Блада
- 122 СМЕРЬ
- 122 Снайпер

## ACTION

- 124 Battlestrike: The Road to Berlin
- 124 Country Justice: Revenge of the Rednecks
- 125 Billy Blade and the Temple of Time
- 126 Honey Monster Mountain Rescue
- 126 Nicktoons Basketball
- 127 Паралитики против коммунизма
- Elite Warriors: Vietnam
- 128 Реставрированная классика
- Delta Force Xtreme
- 130 И вечный секс, покой нам только снится
- 7 Sins
- 132 Далеко не самый первый
- Close Combat: First to Fight
- 134 Звездный Айболит
- Pariah
- 136 Новая угроза
- Special Forces: Nemesis Strike
- 138 Психоз в коробочке
- Psychonauts

## STRATEGY

- 141 Скажи "изюм"
- Tabloid Tycoon
- 142 Все и ничего
- Empire Earth 2
- 144 Дети учкудука
- Койоты: Закон пустыни
- 146 Крепкие объятия лорда
- Stronghold 2
- 148 Уважаемый Владимир Владимирович
- SuperPower 2
- 150 Последняя атака Пиккета
- American Civil War: Gettysburg

## SIMULATION • SPORT

- 151 И грянул гром
- Heavyweight Thunder

## RPG • ADVENTURE

- 152 Черный ящик
- Пограничье
- 154 Подземные морды
- Dungeon Lords





154



160

## 157 Дог-шоу "Я и мои Пилоты"

Братья Пилоты 3D-2. Тайны Клуба Собаководов

## 158 Сказ про стрельца...

Серп и Молот

## 160 Рукописи не горят

Still Life

### ONLINE

## 164 Connect

## 168 Война и мир

GuildWars

## 174 Смерть пионера

Phantasy Star Online: Blue Burst

### HARDWARE

## 176 Железный поток

## 178 ATI открывает перекрестный огонь

## 180 Железный FAQ. Материнские платы

## 184 Свежее железо

## 186 Железная почта

### CHEATS

## 189 Cheats

### CYBERSPORT

## 190 Не футболе WCG!

FIFA 2005

## 192 Киберспортивный фестиваль

## 194 Как изменить заставку в Warcraft 3

### Z-ZONE

## 196 13 самых страшных вещей, которые могут случиться с игровой индустрией

## 198 Почта

## 201 Содержание DVD

## 207 Подписка



### От редакции:

Мы долго не могли признать это. Пытались сперва не замечать, а потом старались скрыть. Но, в конце концов, нашли силы примириться и жить с этим дальше.

Мы не можем больше прятать от наших дорогих читателей правду.

\*набирая в грудь побольше воздуха...\*

Видите ли... Тут такое дело. У нас в редакции появились приставочки.

И мы решили, что пусть уж лучше они будут делом заниматься, чем бороться за свои права. Ну, знаете, устраивать коллективные просмотры аниме и писать статьи об обезьянах, секретных агентах, зомби и водопроводчиках, ставить на постеры огромных мужиков с гигантскими пушками и девушек с большими глазами.

Поэтому мы представляем вам наш новый журнал.



КОМПЛЕКТУЕТСЯ DVD-ДИСКОМ!

ПОДХОДИТ ДЛЯ ЛЮБОЙ ПРИСТАВКИ,  
КРОМЕ GAMESCUBE.

(А ТАКЖЕ SEGA GENESIS,  
NINTENDO 64, GAME BOY...)



ВНУТРИ  
КАЖДОГО  
НОМЕРА  
КОМИКС  
ДАНИИЛА  
КУЗЬМИЧЕВА

В ОБЩЕМ, ОТЛИЧНЫЙ  
НОВЫЙ ЖУРНАЛ!

РАБОТЫ, НАД  
КОТОРЫМ  
ПОЧТИ  
ЗАКОНЧЕНЫ.  
(КРИК РЕДАКТОРА:  
ЭЙ, ТАМ!  
ПРЕКРАЩАЙТЕ  
КОПАТЬСЯ!  
ВАМ ЕЩЕ ПОЛОС  
ПЯТЬДЕСЯТ  
ДЕЛАТЬ!)

РЕЦЕНЗИИ НА  
ПОСЛЕДНИЕ ХИТЫ

И ПРЕВЬЮ  
ОЖИДАЕМЫХ ИГР

И ПОСТЕРОМ!

В ПЕРВОМ НОМЕРЕ  
RESIDENT EVIL 4  
И METAL SLUG 3.  
(ДА, ПОСТЕР ТОЖЕ НА  
ПЕРФОРАЦИИ,  
ЗАТО ИЗ ЖУРНАЛА  
НЕ ВЫВАЛИВАЕТСЯ)





# НОВОСТИ

Владимир ЧАПЛЫГИН

Bros.

OrcHunter

## Расширение наших на Запад

“1С” прорубила окно в Европу



Еще один трофей в копилке “1С”

Новости про то, что НАТО построил свою базу где-то под Иркутском и окончательно расширился на Восток, больше не актуальны. На повестке дня куда более интересное явление: российская индустрия как-то разом, будто только что получивший аттестат зрелости молодой человек, перешла на другой уровень и стала играть по-крупному, подчас и на мировой арене. Часто вы раньше слышали новости о приобретении “Нивал” заокеанским магнатом или покупке “Таргема” самой “Нивал”? Нынче подобное в порядке вещей. Например, появились первые сообщения (достоверные) о том, что “1С” (та, которая восемь из десяти российских игр) прикупила восточно- и центрально-европейский издательский дом Cenega Distribution and Publishing Group. Таким образом, русская торпеда “1С” теперь может вещать на территории еще 18 стран Восточной Европы (к слову, штаб-квартира Cenega находится в вампирском городе Праге, который, угадали, в Чехии - вселенской пивной №1), расширяя свою аудиторию в разы. Сейчас скажем банальную вещь, но результат шопинга “1С” равнозначен проруби окна в Европы Петром Первым: теперь варяги получили бесценную (впрочем, цену сделки еще назовут) возможность распространять свою продукцию на рынке, где коробочки с ярлычком меньше 25 евро - редкие коробочки, а о пиратах слышали только в сказках. Комментарии излишни. Это Брусиловский прорыв, товарищи. - Bros.

## Этого добра у нас nival'ом

Что Москва, что Урал, все одно - “Нивал”

Не успела освещенная в прошлом месяце тема покупки “Нивал” американским холдингом Ener1 Group стемнеть, как Nival Interactive отпартовала пресс-релизом о приобретении екатеринбургской команды Targem Games. Очевидно, духовная близость таргемовской “Магии войны” к ниваловским “Аллодам” распространилась и на ударившие по рукам компании. Сейчас самый успешный девелопер уральской земли вовсю готовится к тому, чтобы выстрелить Ex Machina (она же Hard Truck: Apocalyptic Wars) по выжженным ро-

Скорее всего, “Нивал” просто понравились таргемские машинки



мантикой постапокалипсиса геймерским сердцам. Проект очень перспективен, ведь в осаде приворотного зелья бурлит эстетика Mad Max, дух Fallout, геймплей “Вангеров” и масса собственных наработок и оригинальных идей. Видимо, именно этим “Таргем” и пришла по нраву “Нивал”. Издавать Ex Machina уготовано “Буке”, роль же Nival, видимо, сведется к обеспечению креативных разработчиков необходимыми средствами, контактами, технологиями и информацией для размышления “как творить?” и “что делать?”. Словом, первый совместный проект будет анонсирован в конце этого года. Напоследок вытяжка из пресс-релиза, которая видится нам весьма любопытной и полезной для осмысления происходящего в отечественной индустрии (не припомним, чтобы раньше были подобные ниваловские прецеденты): “Приобретение компании Targem Games стало первым шагом в реализации стратегии регионального развития Nival Interactive, которая призвана диверсифицировать бизнес компании и послужить укреплению позиций Nival как ведущего мирового производителя игр для компьютеров, приставок и мобильных платформ”. - Bros.



## Мы все глядим в Наполеоны...

“Казак 2” наступают

Год 1812, Наполеон Бонапарт, Михаил Илларионович, кавалерист-девица Надежда Дурова и группа инициативных товарищей готовят рабочий материал для сценария украинского стратегического проекта “Казак 2”. Актерская массовка - сотни тысяч бойцов из плоти и крови, в декорациях - вся Европа, Российская империя, остров Святой Елены. Бюджет - колоссальный. Год 2005, под сенью майских пролетарских праздников “Казак 2” берут штурмом Францию, Германию и Британию. Разработчики скромно замечают, что игра наделала много шума в чартах продаж, но в целом - никаких сенсаций. Однако нас не проведешь - это война! В Германии игра заняла первое место, оставив позади World of Warcraft и всех остальных. На родине коньяка и шампанского Орда с Альянсом отчаянно сопротивляются нашествию восточных варваров, но директор GSC Game World Сергей Григорович верит в успех кампании: “При подобной динамике продаж есть все основа-

Картина И. Репина “Казак пишет письмо Blizzard”





# COLD FEAR™



От создателей  
**ALONE IN THE DARK**



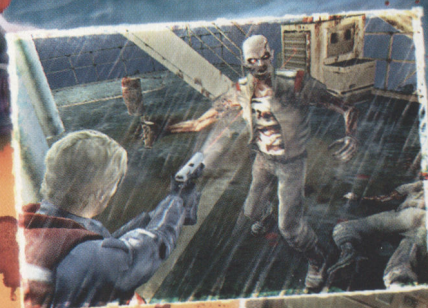
UBISOFT™

**DARKWORKS**  
VIDEO GAME DEVELOPMENT STUDIO

Том Хансен, офицер береговой охраны, за годы службы повидал немало смертей. Однажды во время яростного шторма его патрульное судно получает приказ обследовать российский корабль, дрейфующий в открытом океане. Выжившие на корабле не обнаружены, казалось бы, трагедия уже произошла. Но настоящий кошмар только начинается. То, что притаилось под палубой в темных отсеках, способно изменить отношение Хансена к жизни и к тому, что случается после нее...

## ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- ✗ Леденящий душу 3D action-horror в лучших традициях жанра
- ✗ Жаждающие крови мутанты поджидают вас на многочисленных палубах корабля-призрака
- ✗ Внушительный выбор оружия, которое поможет герою выжить
- ✗ Судно полно коварных ловушек - обнаружьте их и обратите против своих врагов!



**М.Видео**

Розничная продажа в магазинах  
фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2005 "Akella", © 2005 Ubisoft, © 2005 Darkworks  
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется  
[www.akella.com](http://www.akella.com), оптовая продажа: (095)363-4614



Акелла



ния полагать, что игра сместит World of Warcraft с первого места во Франции”.

И только владычица морей не в восторге от киевских челноков: в Соединенном Королевстве Британии и Северной Ирландии игра пока занимает только пятую позицию по динамике продаж (успех очевиден, но в GSC недовольны – их детище достойно большего внимания). Наверное, аборигены просто не знают, что для них приготовлена шикарная кампания, открывающая сингл “Наполеоновских войн”. Скоро распробуют, оценят, и мы вернемся к теме с информацией о казачьем господстве в Англии. – Bros.

## “Эпоха империй” заговорит по-русски “1С” будет локализовать легенду



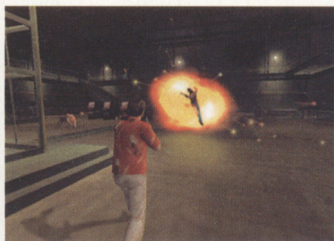
...и по-русски говорят

Фирма “1С” подрядилась издать на территории России одну из самых долгожданных RTS Age of Empires III. Кроме того, от Microsoft получены права на локализацию игры. Известие безусловно обрадует всех россиян доброй игровой воли. Нельзя не согласиться с руководителем отдела лицензирования и продвижения фирмы “1С” Николаем Барышниковым: “Появление Age of Empires III в России – событие поистине знаковое для отечественного рынка”. Напомним, что сериал Age of Empires существует с 1997 года и является фирменным продуктом разработчиков из Ensemble Studios. – В.Ч.

## Иногда их все время откладывают “Лицо со шрамом” в переносе



Вдруг охотник выбегает...



Полет “Шмеля”



Тони “Scarface” Монтана в свойственной ему манере вести беседу просил передать, что процесс восстановления разрушенной кокаиновой империи потребовал больше времени, чем планировалось изначально. Поэтому он настоятельно рекомендует не обижаться на разработчиков из Radical Entertainment и издательство Vivendi Universal Games. Мир падет к ногам воскресшего кубинского эмигранта-уголовника не этой осенью, а в первой половине 2006 года. – В.Ч.

## Мафия бессмертна

Знают пожарники, знает милиция



В “первой серии” игры, случилось, постреливали

Особенно если это “Мафия II”, сообщает агентство интернет-слухов 3DGPU.com! На этом вполне уважаемом и интересном сайте, посвященном, разумеется, компьютерным играм, появилась заметка о том, что сиквел Mafia находится в разработке, но положить на лопатки Godfather не успеет, так как выйдет в 2006–2007 году. Поведать эту хорошую новость некто Джон Нильсон (John Nielson), представившийся сотрудником Illusion Softworks. Напомним, что ранее “итальянскую мафию” в Америке неоднократно и повсеместно хоронили заявлениями о том, что у чешского девелопера, который даже сайт почти год обновить не может, нет ни средств, ни времени на разработку такой игры. Свято место пусто не простаивает, и нам подложили Godfather, похожую гангстерскую сагу о роскошном декадансе тридцатых годов. И вот вроде бы стало известно, что чехи из Illusion Softworks не собираются зарывать томмиган войны и идти на мировую. Противостоянию двух многообещающих игр – быть (если даты релизов все же пересекутся). – Bros.

## Микки Маус делает игры

Walt Disney прибрахлилась



Для Walt Disney и сам сэр Уильям Гейтс – всего лишь “друг Билли”

Как-то раз в наши мозолистые щупальца попала биогрифическая книжка, свидетельствующая о том, что Уолт Дисней даром что был гениальным мультипликатором, но в миру отличался жадностью, скупостью и скверным нравом. Недавно Walt Disney Company, напротив, с умом и щедростью вложила свои деньги в игровой бизнес. Была открыта разработчицкая артель





Игры? Да элементарно!

в славной своими клондайками Канаде и прикуплена на барахолке девелоперская контора Avalanche Software, промышленная стряпаньем консольных блюд. На месте последней запросто могла оказаться и Activision (были такие слухи), но у всяких крупных акул свои аппетиты, вот выбор и пал на "Лавину". Сама компания при этом не пострадала: менеджерские головы не полетели с менеджерских плеч, офис не был передислоцирован на Луну, а к программистам не приставили надсмотрщиков с плетками. Но то, что студия теперь будет плясать под новую дудку, однозначно. Иначе зачем покупать?

Что касается новой канадской команды, то это небольшое подразделение Buena Vista International (одна из торговых марок Walt Disney Company), поголовье которого не превысит пары десятков талантливых и опытных разработчиков. "Дисней" не скрывает своих намерений отломить еще кусочек от большого игрового пирога. Давно, надо сказать, облизывались... - Bros.

## Знание - сила Electronic Arts

### Симсотограф

Добрая, заботливая и внимательная Electronic Arts при содействии седого, мудрого и проницательного университета Южной Калифорнии (выпускником коего является, например, папа "Звездных войн" Джордж Лукас) намеревается привлечь к творческой ответственности молодых фильммейкеров. Для этой цели решено провести кинофестиваль с мудреным названием The Sims 2 Student Life Movie Contest. Принять участие в нем смогут фильмы, снятые с обязательным использованием контента высокохудожественной наградопожиающей игры Sims 2 или ее университетской "добавки". Таким образом, Electronic Arts окончательно сплотилась с южнокалифорнийским университетом во имя высоких идеалов культуры и прогресса. Студенты с помощью невинных геймплейных фишек игры будут снимать настоящие драмы уровня "Мечтателей", уморительные сериалы вроде "Друзей", бытовые ужастики а-ля Silent Hill: The Room и продолжения "Моей прекрасной няни". Умереть не встать! - Bros.



Главный герой фильма - победителя конкурса (наш прогноз)

## Игры и игрушки

### Bandai и Namco заделают холдинг

Нет, конкуренция определенно заставляет игроделов шевелиться. Производитель игрушек обыкновенных Bandai Co. и производитель игрушек компьютерных Namco Ltd. решили объединить капиталы и дружить против всяких супротивников. Новая компания будет создана уже к сентябрю, называться станет Namco Bandai Holdings Inc., а по мощи и вовсе выйдет на второе место среди себе подоб-



WWW.GAMENAVIGATOR.RU

Акелла

# 7 SINS



КРИ 2005  
ЛУЧШАЯ КОМПАНИЯ-ЛОКАЛИЗАТОР



Apple City — город сбывшейся мечты, столица могущества, колыбель всех человеческих грехов. Настоящий магнит для крупных дельцов, звезд шоу-бизнеса и прочих толстосумов с их обольстительными подружками. И если судьба привела тебя сюда, не упusti свой шанс быстро и легко выбиться в люди, прослыть настоящим Казановой и получить то, к чему Apple City стремится каждый, — безграничную власть!

MONTE CRISTO  
www.montecristogames.com



- Добейся славы и успеха на протяжении 60 эпизодов в 7 главах
- Создай свой прототип в игровом мире, используя гибкие настройки внешности
- 20 интерактивных локаций Apple City, населенных более чем 100 персонажами
- Более 200 предметов для оформления собственных "скромных" апартаментов
- Соблазнив очередную красотку, ты можешь получить не только удовольствие, но и ценную информацию

www.akella.com



© 2005 "Akella"  
© 2005 "Monte Cristo"  
Все права защищены  
Нелегальное копирование преследуется  
игры с доставкой www.cdgames.ru  
Тех. поддержка: (095) 363-4612  
E-mail: support@akella.com  
Оптовая продажа: (095) 363-4614  
представитель на Украине "Мультитрейд"  
www.multitrade.com.ua







↑ Теперь нас, вполне возможно, ждет что-нибудь вроде Bandai Dead to Rights

ных в Японии, сразу после Sega Sammy Holdings Inc. По расчетам будущих сотоварищей, годовые обороты их детища должны составить порядка 450 млрд. иен или 4.28 млрд. классических американских безусловных единиц.

Аналитики рынка уже успели обозвать брачующихся самой завидной парой десятилетия. Bandai не только является ведущим японским производителем игрушек. Компания обладает исключительными правами на использование образов ряда мультяшных и киношных персонажей, чем и успешно пользуется, взаимодействуя с многочисленными девелоперами. В свою очередь Namco не закидывается на игроделаньи: ее акционеры пожидают дивиденды с конструирования аркадных аксессуаров и работы парков электронных развлечений. Все те же аналитики пророчат Namco Bandai Holdings Inc. прорыв на рынок игрового софта для владельцев сотовых телефонов и пользователей широкополосных телекоммуникационных сетей. - Bros.

## С днем рождения, PacMan!

Легенде стукнул "четвертак"



↑ Танцы на E3 по поводу дня рождения

Если бы 12 мая, в этот "один прекрасный день", вы заглянули в редакцию "Навигатора Игрового Мира", то обнаружили бы, что там... страшно сказать... празднуют день рождения PacMan'a (ну, и еще одного штатного сотрудника - прим.)! Пожилому карапузу (это не про "еще одного штатного сотрудника" - прим.) стукнуло 25 лет. За это время он окончательно пожелтел и лишился последних зубов, но разве ж от этого снизился градус народной к нему любви? К слову, счетоводы из видеоигровой организации Twin Galaxies не поленились и подсчитали, что в XX веке PacMan запустился на игровых автоматах десять миллиардов раз. Сколько это в "человеко-часах" - представить страшно. Столько не живут... Кстати, сейчас Namco разрабатывает це-

лых четыре продолжения для разнокалиберных приставок.

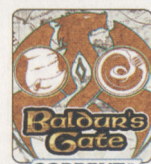
"Совершенно ясно, что маленький желтый карапуз на неряшливом черном экране старенького монитора стал таким же символом второй половины минувшего века, как белый кролик в смокинге на обложке одного популярного эротического издания", - сообщает дружественный сайт gamenavigator.ru. Мы полностью согласны с этими ребятами! - Bros.

## In mobile veritas

Босс софт-мобильной фирмы делится впечатлениями



Глава производящей мобильные игры Sorrent/Macrospace и бывший босс Capcom US Грэг Бэллард (Greg Ballard) встретился с журналистами и сообщил, что, по его прогнозам, популярность игрушек для сотовых будет расти теми же темпами, что и популярность консолей в уже далеком начале 90-х. Кроме того, мистер Бэллард, успевший в свое время принять активное участие в разработке Street Fighter and Resident Evil, отметил, что одна из самых больших маркетинговых загадок рынка мобильных игр заключается в неподдающемся подсчету количестве геймеров. "У нас ведь даже тринадцатилетние юнцы носят с "сотиками"! - поделился Бэллард с новостным сайтом BBC и воскликнул: "Вы знаете, я уверен, что уже сейчас есть игры, способные срубить от 6 до 10 миллионов самых настоящих долларов!" По оценкам этого же эксперта, современный рынок мобильных игрушек равен половине консольного рынка времен его зарождения. А ведь сотовым играм лишь 2-3 года! Последние исследования Sorrent/Macrospace показали, что 64% пользователей мобильных телефонов хотя бы раз в день используют свои "трубки" для игры. - Bros.



↑ Очередная жертва "мобилизации"

## Не Марс и даже не "Сникерс"

Тягостные раздумья о судьбах Movie

Коллега О.Н. уже выразил коллективное беспокойство по поводу дислокации кинолицензии DOOM в плохих руках. Намедни Universal опрокинула на народные массы новые подробности весьма неоднозначного характера. Итак, место действия - далекая безымянная планета, где точно есть вода, нет красного песка и не бродит дух Арнольда Шварценеггера. Нет, друзья, это не Марс. Скорее - "Баунти". Зато время действия не так далеко ушло от сюжетной ниточки DOOM 3 - 2145 год, как никак. Не знаем, проживем ли мы с вами до оных славных дней, но готовы поручиться, что оружия за этот срок изобретут предостаточно, и образцы последнего поколения будут существенно отличаться от водяных пистолетов, кои можно лицезреть на доступных кадрах из картины. Пока же команда Дуэйна "Скалы" Джонсона (в роли Сержанта) и Карла "Эомера" Урбана



↑ Кавалеристом хорошо, а морпехом лучше...



# Акелла

## ЖЕСТОКОЕ ПРАВОСУДИЕ

# Dead to Rights



13 новых движений для разоружения противника в разгаре битвы - Всего 25 беспощадных и крайне болезненных для преступников приемов

"Акелла" представляет игру "Dead to Rights 2: Жестокое Правосудие" - продолжение нашумевшего 3D-экшна от компании NAMCO. Расследуя дело о похищении высокопоставленного судьи, наш герой Джек Слейт попадает в паутину коррупции и предательства. В этих обстоятельствах он может доверять только собственным крепким кулакам, бьющему без промаха пистолету и своему верному напарнику - псу Шэдоу.

Используйте своего клыкастого напарника из подразделения К-9 для драк с врагом

Режим замедления времени: зависнув в воздухе, Джек может оборачиваться во все стороны, разя выстрелами одного противника за другим

CONSTANT  
ENTERTAINMENT

**namco®**



**М.Видео**  
Розничная продажа в магазинах  
фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

DEAD TO RIGHTS® II: © 2004 NAMCO HOMETEK INC. ALL RIGHTS RESERVED.  
All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.  
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.  
Тех. поддержка: (095) 363-4612, E-mail: - support@akella.com  
Игры с доставкой [www.cdgames.ru](http://www.cdgames.ru) Оптовая продажа: (095)363-4614  
представитель на Украине - "Мультитрейд" [www.multitrade.com.ua](http://www.multitrade.com.ua)





(играет Джона Гримма, протагониста и вообще) больше похожа на SWAT Города Ангелов с трофейными калашниковыми китайской национальности. Зато сюжетная завязка – точный репликант несчастного DOOM: отряд морских пехотинцев (которых у нас ласково зовут “маринами”) послан на научную станцию далекой планеты, чтобы защищать ученых от неопознанных кушающих объектов. Внимание: inferнальное происхождение тварей не исключается! Если вам все еще интересно и не хочется идти чистить физиономию продюсерам, режиссеру и сценаристам, то ждите свой блокбастер во второй половине вялотекущего года. – Bros.

## Кодовая голова

Бывший босс Acclaim возглавил Codemasters



Нет, это не Казенс и не Уильямс. Но есть в ней что-то, чего нет у обоих “биг боссов”

Вдогонку известию о продаже 40% Codemasters венчурной компании Benchmark Capital Europe нехилый разработчик и издатель разродился еще одной корпоративной новостью. Оказывается, настало самое время перес-траивать финансовую стратегию компании. Начали с перестановки слагаемых в высшем руководстве фирмы. На должность главы Codemasters назначен бывший начальник почившей в бозе Acclaim. Речь идет о Роде Казенсе (Rod Cousens) – дядьке с двадцатипятилетним стажем в игровом. На должность гендиректора призвали еще одного “варяга” – бывшего генерального и сопредседателя Take2 Тони Уильямса (Tony Williams). В свою бытность шефом предыдущей конторы мистер Уильямс прикупил BMG Interactive с потрохами в виде Grand Theft Auto и привел собственную компанию к полумиллиардным доходам, начав с \$12 млн. Разговорившись о видении своих новых профессиональных задач, мистер Казенс отметил, что и Уильямс, и он глубоко “за” инновационную политику Codies и восхищаются тем, чего компания достигла за последние 18 лет. “У Codemasters замечательная репутация, мы являемся как уважаемым разработчиком высококачественных игрушек, так и сильным международным публишером. Надеюсь, что наш опыт вместе с финансовыми вливаниями Benchmark Capital Europe поможет еще больше упрочнить позиции Codies”, – подвел итог гражданин Казенс.

Бывший председатель Codemasters Дэвид Дарлинг (David Darling) станет главным креативным директором компании и будет курировать процесс разработки игрового контента, включая MMOG и игры для мобильных телефонов. Комментируя кадровые изменения, мистер Дарлинг заявил, что “этот процесс представляет собой сколачивание команды лучших во имя долгожительства и процветания фирмы и вывода ее на новый уровень развития”. “Мы укрепляем наши финансовые и управленческие ресурсы, и я рад приветствовать Тони и Рода в тесном семейном кругу Codemasters. Их колоссальный опыт и выдающиеся успехи на международном рынке видеоигр весьма пригодятся нашей компании в ее дальнейшей экспансии!” – продолжил креативный босс. – Bros.

## ...а игры - христианам!

CGDC забила место встречи

Организаторы Christian Game Developers Conference (CGDC) условились провести свой очередной слет в период с 28 по 30 июля в Портленде (штат Орегон). По сложившейся традиции, первый день конференции бу-

дет посвящен своего рода производственному ликбезу. Несмотря на то, что официальный список докладчиков еще не опубликован, на сайте CGDC имеются данные о приглашении неких интересных товарищей из Apple, Keystone Interactive, AMD, Digital Praise и EMI.

Кстати, на том же сайте присутствует ссылка на австралийскую компанию Micro Forte (Citizen Zero – их рук дело), осваивающую некую “христианскую” франшизу и подыскивающую в связи с этим “подлинно христианских гейм-дизанеров” для работы в славном граде Сиднее. Не анонсированное пока что игрище будет заточено сразу под PC/Xbox и PlayStation 2. Вполне возможно, это работа для кого-то из вас. Уж коли новый Godfather Римский стремится к единению христиан всех конфессий, нашим православным левшам сам бог велел попытать счастья в Австралии. – Bros.



Может быть, автор данного “концепта” когда-нибудь станет “подлинно христианским разработчиком”

## \$5 миллионов

в трудную климатическую минуту!



Когда их миллион, они могут многое

Technology Investment Capital Corp. (TICC) вложила \$5 млн. в облигации игровостроевской Climax Group Inc., обеспеченные гарантиями “родительской” компании Climax Group Limited. Напомним, что первая из “климаксов” является довольно-таки серьезным девелопером со штаб-квартирой в Лос-Анджелесе и офисами в Соединенном Королевстве. В последнее время Climax трудится практически для всех известных платформ, включая наш с вами PC, и в содружестве с большинством матерых публишеров: Microsoft, SCEA, Buena Vista Games и THQ. Среди тайтлов, к которым компания приложила или прикладывает свою позолоченную руку, Offroad Fury 3, Sudeki и Moto GP. Что касается Technology Investment Capital Corp., то эта фирма в игроделании совершенно незамечена. Если не считать, конечно, что главными объектами для инвестирования TICC всегда были небольшие и среднезвеньевые участники рынка информационных технологий. Вкладывать “тиковцы” предпочитают прямиком в долговые обязательства. На что они сейчас дали деньги Climax, не разглашается. Наверное, на личную жизнь, пиво и девочек. – Bros.

## Что ей EA

Ubisoft идет на повышение

Похоже, спиртование менеджеров в офисах Ubisoft продолжается. Вслед за пополнением копилки компании на \$278 млн. в четвертом квартале 2005 года было объявлено о новом подвиге скромных французов. Самые трезвые представители Ubisoft доложили, что, согласно последнему отчету ELSPA, Ubisoft стал вторым





Все выше, и выше, и выше...

(угадайте, после кого) по размеру независимым издателем за первый квартал 2005 года. По сравнению с четвертым кварталом прошлого, 2004 года, компания переместилась на четыре строчки вверх. А за последние три года Ubisoft сумела подняться с 16 места до самых верхов и оккупировать третью позицию на рынке Великобритании, наиболее важном во всей Европе.

К вышесказанному можно еще добавить, что полки магазинов постоянно пополняются коробками с тайтлами самой свежей сборки, а также прочими сиквелами и адд-онами, промаркированными брендом Ubisoft. Похоже, "Юби" всерьез намерилась потягаться силами с всемогущей Electronic Arts. И правда, последней пора бы уже и честь знать. - О.Н.

## Друзей не продают, но покупают

Activision потянула на еще одну студию

Старого товарища можно вызвонить на кружку пива или развести на совместную рыбалку. В случае острого приступа ностальгирования по общей хулиганской молодости можно собрать вещи и махнуть к этому самому другу в Магадан, недели так на две. Однако те, кто совсем не хотят расставаться, поступают радикальнее - они покупают друзей, подруг и даже просто хороших знакомых. Примерно так действует компания Activision, постепенно скупая своих партнеров по бизнесу. Последней "товарищеской сделкой" корпорации стал шопинг-ход в сторону ветеранской студии Toys for Bob. "Бобкины игрушки" известна хардкорщикам по классически-стратегическим хитам Star Control 1 и Star Control 2. Огненные все сотрудники "покупки" заключили долгосрочные контракты с Activision и поклались верой и правдой ходить под новым флагом. Примечательно, что в настоящее время новобранцы мейджора трудятся над весьма перспективной игрой-мультимедиа Madagascar от DreamWorks.

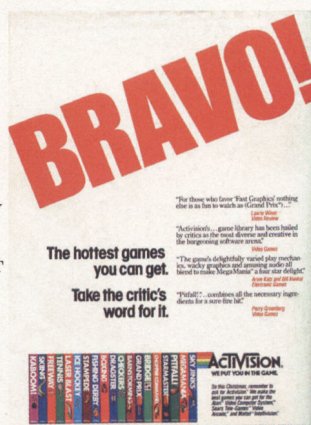
В тех же мастерских кипит работа над неким не анонсированным пока приставочным тайтлом.

Вы, вполне возможно, догадались, что Toys for Bob стала лишь очередным звеном в череде активистских дружественных поглощений. В конце девяностых Activision прикупила студию-партнера Neversoft, в 2003 - команду Luxoflux и Infinity Ward. А в начале 2005 "игропублишных дел мастер" склонил



Совет вам да любовь

WWW.GAMENAVIGATOR.RU



Скромная оценка их труда

# 300 СМЕРТИ

# DAEMONICA

Действие Daemonica разворачивается в альтернативном и очень мрачном мире средневековой Англии. Главный герой игры, Николас Фарпонт - человек не совсем обычный. Он способен прекрасно общаться не только с живыми, но и с мертвыми. Волею судеб Николас окажется

в вымирающем городишке Кэворне, где через некоторое время случится зверское убийство молодой девушки. После этого страшного преступления улицы города будут постепенно наполняться толпами зомби, а жители потихоньку начнут впадать в безумие... Что-то, что не должно видеть мир людей и солнечный свет, пытается пробудиться в своем Склепе Забвения и напомнить всему живому о страшной тайне далекого прошлого...

- Нелинейный сюжет и множество разных концовок
- Великолепные 3D декорации

- Мистический сюжет в лучших традициях творчества Лавкрафта
- Уникальные характеристики персонажей
- Развитые системы алхимии и магии

www.akella.com

М.Видео

Розничная продажа в магазинах фирм "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2005 "Akella"  
© 2005 "RA Images"  
© 2005 "Cinemax"  
Все права защищены  
Незаконное копирование преследуется  
игрой с доставкой www.cdgames.ru  
Тех. поддержка: (095) 363-4612  
E-mail: support@akella.com  
Оптовая продажа: (095)363-4614  
представитель на Украине "Мультитрейд"  
www.multitrade.com.ua

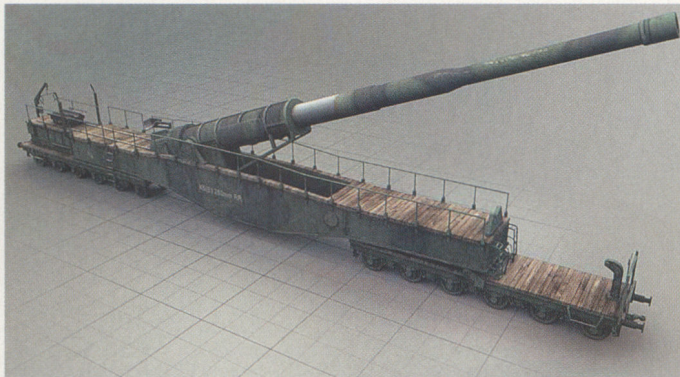


к совместному ведению хозяйства свою давнюю знакомую Vicarious Visions. Последняя, как известно, занята в том числе портированием "Третьего Дума" на "Первый Хэящик".

По подсчетам игровостроевской службы занятости, с покупкой "Игрушек для Боба" численность штатков Activision должна перевалить за 1000 человек. - Bros.

## Я еду на танке

Робот-полицейский переквалифицировался в танкисты



↑ Любопытно, а кто будет озвучивать эту крошку?

Издательство CDV Software получило в свое распоряжение актера Питера Веллера. Большинство российских кинозрителей он запомнил по роли робота-полицейского. За энную сумму зеленых дензнаков (сумма не оглашалась) Питер озвучит персонажа игры Codename: Panzers - Phase Two по имени Джеффри С. Вилсон. На этом капиталовложения издательства в представителей смежных отраслей индустрии развлечений не закончились. К работе над стратегическим проектом подключились сценаристы Buffy the Vampire Slayer, Law & Order, The Full Monty Дэвид Фримэн (Гордону не родственник) и Джо Рейнкемвера, а также художник Дрю Блэир, в чьем послужном списке значатся обложки к ряду книг, написанным по мотивам популярного телевизионного сериала Star Trek. - В.Ч.



↑ Так ты записался в танкисты?

## У JoWood...

Не хочешь банкротиться - реструктурируйся



Невеселые финансовые итоги первого квартала текущего года вынудили австрийского публикера JoWood серьезно пересмотреть основы производственной деятельности. Несмотря на то, что в численном выражении сезонный доход компании увеличился на 34% (с \$3.1 до \$4.8 млн.) по сравнению с аналогичным периодом года предыдущего, реальная прибыль кампании серьезно упала. Растущие расходы JoWood, снижение продаж тайтлов и отсутствие каких-либо релизов в течение первых трех месяцев текущего года поставили перед боссами компании извечный вопрос: "Что делать?" Первым шагом стало ограничение задействования фрилансеров: на сегодняшний день из 178 работников JoWood 54 работают на основе совмес-



↑ SpellForce 2 - одна из предполагаемых палочек-выручалочек JoWood

ительства, кроме того, на компанию трудится нехилое количество тестеров. Далее, в австрийских недрах созрел план стратегического урезания расходов и упорядочивания издержек производства.

В то же время основные надежды публишер возлагает на сотрудничество с Koch Media в освоении германо-говорящих рынков. В ближайших планах JoWood значатся издание Aquanox, Stargate SG-1: The Alliance, Panzer Elite Action, а также ролевки Legend of Kay для PS2. - Bros.

## Игры должны сидеть в тюрьме!

В Калифорнии задумали извести жестокость



↑ Так вот ты какой...



↑ Активистка общества "Мр. Кольт против надругательства над женщинами"

Не все спокойно в королевстве Конана. Мерзкие бюрократы, воспользовавшись тем, что бывший австрийский лесоруб в очередной раз занят спасением мира от нашествия нечисти, решили наехать на Жестокие Компьютерные Игры (ЖКИ). Для справки позволите заметить, что у них в Америке наезжать на ЖКИ - это все равно, что у нас в России вспоминать о пенсионерах и убитом состоянии дорог. Легко, безнаказанно, полезно для имиджа. Так вот, соучастники Калифорнийского Комитета по вопросам культуры, развлечений, спорта, туризма и интернета поддержали билль о запрете продаж виртуальных жестокостей. Оправдывался за решение коллег прозаседавший депутат по фамилии Йи (Yee) и имени Леланд (Leland). Этот детский психолог сказал, что по тем же причинам, по которым в Америке детей не допускают до порнографии, сигарет и алкоголя (все-таки, у нас было счастливое детство - прим. пер.), не следует и позволять им играть в игры, в которых совершают вещи, за которые в тюрьме сидеть положено. Мистер Йи имел в виду "надругательства над женщинами (если честно, такой дряни в играх гораздо меньше, чем в кино, а уж главных героев в таких пресуплениях обвинить вообще нельзя), убийства офицеров полиции (а если это переодетые мутанты?), вступ-



ление в уличные банды (да, некрасиво) или даже стрельбу по президенту Кеннеди (по нам, так величайший симулятор на свете)". Вот за это калифорнийские парни игры и не любят. Все ясно. А почему бы, товарищ Йи, раз пошла такая пьянка, не предать анафеме компьютерные игры вроде Will of Steel, Full Spectrum Warrior или Act of War? Там, не поверите, американские солдаты вытворяют все вышеперечисленное в террористически настроенных землях Востока... Впрочем, чур, мы вне политики! - Bros.

## Конференция "случайных" разработчиков

"Важнейшей из целевых групп для нас являются казуалы!"



Город Сиэтл - священный город для всех компьютерных "чайников". Именно в нем расположена штаб-квартира Microsoft

Зарубите себе на календаре: 19-20 июля в Сиэтле, что в штате Вашингтон (американцы - удивительный народ, у них и президент Вашингтон, и город Вашингтон, и чернокожий актер Вашингтон), состоится первая Casual Games Conference. Инициатором (извините за невольный каламбур) выступила организация The Game Initiative. Мероприятие уже получило красивую аббревиатуру CGC. Ежегодная конференция, по преисполненным энтузиазма словам организаторов, поможет разработчикам игр для казуалов, издателям игр для казуалов и дистрибьюторам игр для казуалов найти общий язык, поболтать о бизнесе, придумать, как бы его расширить, найти способ окончательно истребить хардкорное население и решить еще миллион насущных вопросов. - Bros.

## "Поле боя" за PSP

Малютка от Sony наложила лапу на Battlefield 2

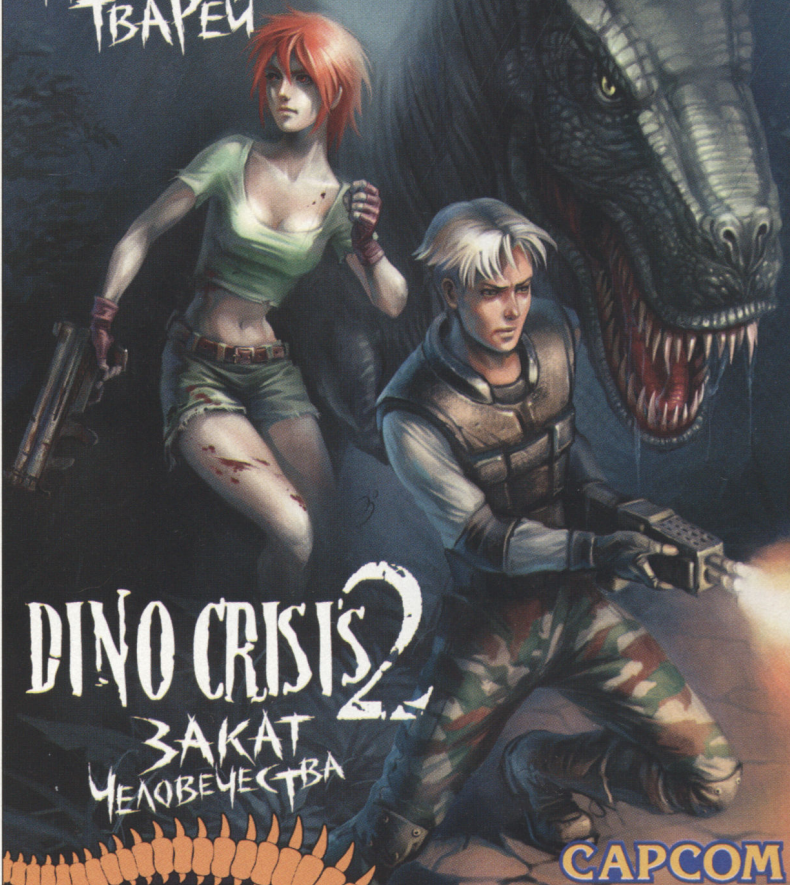
Даже самые преданные девизу "PC Only and навсегда" иногда отрекаются от своих идеалов. Мы очень гордились, что проекты уровня Battlefield распространяются исключительно среди ценителей застолий с пер-

Пусть портируют, куда хотят. Все равно самая красивая картинка будет на PC



# DINO CRISIS

НАШЕСТВИЕ  
ТВАРЕЙ

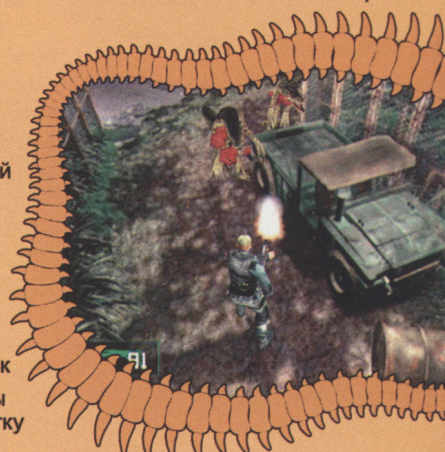


CAPCOM

Вереница необъяснимых и леденящих душу событий приводят главных героев дилогии Dino Crisis на проклятый остров Изис, кишасший кровожадными динозаврами. Целая армия гигантских и совершенно неуправляемых рептилий вырвалась на свободу из казематов сверхсекретной лаборатории. Но только железные нервы, развитая смекалка и верный дробовик помогут пройти все круги ада в этом Террариуме Смерти...

## ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Смертоносный арсенал: от острого, словно бритва, мачете, и до разрушительной ракетницы
- Стильные high-res видеоролики и диалоги в лучших традициях жанра "horror"
- Бонусные мини-игры
- Развитая система комбо-атак
- Ураганный экшн и куболитры крови - вот что держит отметку адреналина на максимуме!



www.akella.com



© 2005 "Akella", © "Capcom"  
Все права защищены.  
Нелегальное копирование преследуется  
игры с доставкой [www.cdgames.ru](http://www.cdgames.ru)  
оптовая продажа: (095) 363-4614  
тех.поддержка - [support@akella.com](mailto:support@akella.com)  
представитель на Украине - "Мультитрейд"  
[www.multitrade.com.ua](http://www.multitrade.com.ua)







сональным компьютером. Теперь у нас отобрали последнюю гордость: недавно Battlefield 2 переполз на PlayStation 2, а сегодня стало известно, что свой “Бэтл” состоит и у адептов маленькой противной PSP. Абзац, товарищи. Разработкой займется британская ячейка всемирной террористической организации (шутка) Electronic Arts, в то время как права на франшизу принадлежат шведскому девелоперу DICE. Очевидно, что организатором передачи прав выступила многоуважаемая EA. Но официальные фасы DICE не подадут вида, что за них все решает старший по званию, и всячески радуются сделке устами своего босса Патрика Сюдерленда (Patrick Soderlund, главный), сказавшего, что “компания с нетерпением ожидает выхода Battlefield на новой развлекательной системе”. Патрик, вы серьезно?

Пока над Туманным Альбионом стоит дым от усердной работы, сама DICE долизывает PC- и PS2-версии главного милитари-блокбастера этого лета. С продаж PSP-редакции правообладатели вроде даже получают свои проценты. Интересно, насколько велик куш? Ведь PSP подает онлайн на блюде Wi-Fi, а технические аспекты приставки не то чтобы очень впечатляют. Вывод: коли разработчики не сотворят чудо, приставочный Battlefield 2 будет занятием дорогим и тормозным. Господа, если эти догадки подтвердятся, играть нам в BF 2 с двойным удовольствием и ехидством. Но мы все равно хотим, чтобы они не подтвердились, и на консольной улице тоже был праздник. Честно. - Bros.

## От кроссовок до кросс-промоушена

Eidos и Adidas твуют по одной дорожке

Когда вы хотите, чтобы о вас не забывали, вы покупаете места на придорожных стендах, заказываете скрытую рекламу и даже запускаете ролики по центральному телеканалам. Если же нужно что-то конкретно продвигнуть, вы пускаетесь во все тяжкие, замораживая крупномасштабные пиар-акции. Точно так же поступили слившиеся в едином кросс-промоушене Eidos и Adidas. Спортивная обувь Adidas Hyperride примет непосредственное участие



Главный герой соглашения в разработке новой игры для PlayStation Portable - Freerunning. В обмен на такое лояльное отношение к кроссовкам Adidas Eidos получит право на рекламирование своей игры с экранов пятисот торговых точек сети Footlocker. Последняя обзавелась исключительными правами на продажу той самой обуви для “свободной беготни”. Ожидается, что транслируемый с дисплеев рекламный ролик будет содержать, как “реальные” кадры с Hyperride, так и их компьютерно-игровые альтер эго. О том, будут ли давать за две пары тапочек один диск с игрой, пока ничего не известно. Однако то, что страшное слово “кросс-промоушн”, - это просто взаимная реклама, бесспорно. - Bros.

## В “Ближний бой” вступаем Destineer

Создатели Close Combat продались

Весеннее обострение корпоративного шопинга продолжается. Команда Atomic Games в полном составе перешла под командование боссов американской

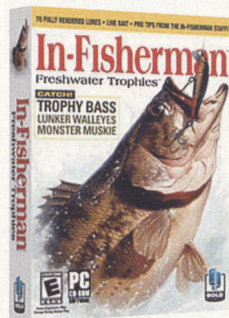


### Вместе весело стрелять

Destineer. Штатовский паблишер и разработчик, известный также как производитель ряда обучающих экшн-проектов для правительства своей страны, решил еще плотнее сотрудничать с деятелями “мирного атома” на ниве разработки темы Close Combat. Как известно, это сериальное детище Atomic до сих пор является примером реализма и аутентичности тактических баталлий.

В настоящий момент обе компании, недавно выдав на гора тактический командный шутер Close Combat: First to Fight, трудятся над RTS Close Combat: Red Phoenix.

Счастливым покупателем появился на свет в 2001 году благодаря стараниям вице-президента Bungie Питера Тэмте. Destineer уже успела отметить парой тройкой бюджетных игр типа John Deere American Farmer и In-Fisherman Freshwater Trophies и брендом Bold Games. Компания имеет четыре (считая с Atomic Games) внутренние девелоперские студии, в том числе одну, заточенную под “макинтоши”, - MacSoft. По мнению аналитиков, дальнейшая судьба Atomic будет по-прежнему связана с “самыми реалистичными” батальными играми. - Bros.



### И тянет Destineer золотую рыбку

## Мур - мир, гетям - Half-Life 2

Не Steam'ом единым

Несмотря на то, что судья западного подразделения окружного суда города Вашингтон в споре Valve Software с издательством Vivendi Universal Games вынес решение в пользу разработчиков, компания Гейба Ньювелла не собирается пользоваться постановлением суда в полном объеме. После 31 августа все продукты от Valve Software не будут изъяты из розничной продажи, хотя для этого есть все законные основания. Разработчики разумно оценили пропускные способности своей скандальной интернет-системы Steam и решили, что отказываться от традиционного способа распространения игр пока что рановато. Хотя западные аналитики утверждают, что данный шаг является частью неафишируемого мирового соглашения между Valve Software и Vivendi Universal Games. - В.Ч.

Гейб Ньювелл: да черт с ними, пусть подавятся. Только бы не плакали





## Живое или мертвое кино

Игры продолжают экранизироваться



Тот, который справа

Не похоже, а точно, что у самого феминистского (и, как следствие, сексуального) файтинга на свете - конечно, мы имеем в виду Dead or Alive - появится киноинкарнация. Об этом сообщили видные синемафилы с сайта Total Gaming. Сюжет повествует о приключениях очень крутых (как внешне, так и внутримышечно) девушек-воительниц в символических одеяниях. Возглавляемые актрисами Джейми Пресли (Jaime Pressly) и Холи Вэлэнс (Holly Valance) валькирии будут нещадно колотить всех и вся, а счастливчика, которому предстоит снимать женские ратные потехи, родители назвали Кори Юном (Corey Yuen). Сей режиссер еще ничем не отличился, что пугает до зубовного скрежета и душевных колик в пятках. Игра не то чтобы славилась классным сюжетом, а актерская труппа и имя человека с камерой никому ничего не говорят и даже не икают. Вывод: ждать можно. Если осторожно. Но лучше сходить на Уве Бола - там уже есть гарантии какого-никакого качества, выраженного через недурные сценарии, смачную операторскую работу и армию знаменитостей. Словом, Уве, ты наше все. Сделай так, чтобы Кори забыл о своих глупых планах. - Bros.

P.S. - Посидев на досуге над сайтом [www.imdb.com](http://www.imdb.com), мы выяснили, что господин Юн снялся как актер в 64 китайских и японских боевиках и поставил 35 фильмов в качестве главного режиссера. Может быть, не так уж он и плох? - (прим. ред.)

## Размениваются на мелочи

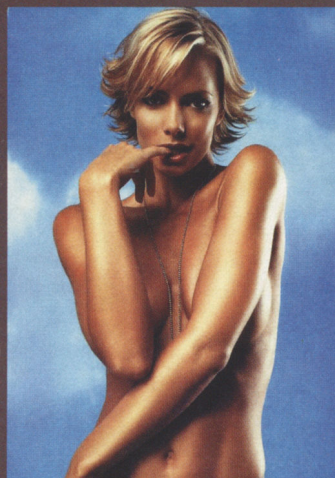
"Черные и белые" в кармане

Заранее опасаясь за невеселый исход битвы карманных консолей, руководство Nintendo бросает свой взор на наш скромный РС. Разумеется, в поисках руки помощи. И вот уже найден добрый самаритянин Питер Молинье, у которого одолжили лицензию на исконно "писишный" тайтл Black & White (симулятор бога, если кто забыл) для своих сомнительных дел.

Переосмыслением шедевра будет заниматься студия с чудным названием Full Fat, а распространять полученную субстанцию вызвалась компания Majesco. Конечно же, счастливым обладателям Nintendo DS пообещали догнать и перегнать оригинал, золотые горы с кисельными берегами, а также невиданный уровень взаимодействия со зверушкой. Для подтверждения серьезности намерений увеличили количество животных до десяти штук. Но если вы взглянете на графику и на модели персонажей, то у вас могут невольно навернуться слезы.

Так называемый "порт", озглавленный Black & White Creatures, выйдет только в начале 2006

No comments



Хмм, Джейми, конечно, хороша, но хватит ли этого для хорошего кино?

# Earth 2160



Earth 2160 - продолжение легендарной стратегической серии от Reality Pump. Всего несколько тысяч человек сумели спастись после гибели Земли в 2150-м году. В течение следующего десятилетия люди приспособились к жизни на Марсе, которой стал их новым домом.

В процессе возрождения цивилизации три фракции - Eurasian Dynasty, Lunar Corporation и United Civilized States - нашли почву для новых конфликтов. Но 2160-м году все меняется - в войну вступает раса пришельцев, потревоженных активностью землян. Продолжат ли земные нации вражду или примирятся перед лицом новой опасности - теперь это зависит от тебя.

## ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- 4 кампании за каждую из игровых рас, обладающих уникальными способностями и технологиями
- Более 13 строений и более 13 базовых юнитов для каждой расы
- 4 режима мультиплеера с возможностью сохранения игры
- Совершенный графический движок с поддержкой самых современных визуальных технологий
- Полнофункциональный редактор для создания модов

[www.akella.com](http://www.akella.com)



© 2005 "Akella"  
© 2005 "Reality Pump"  
Все права защищены.  
Незаконное копирование преследуется  
игры с доставкой [www.cdgames.ru](http://www.cdgames.ru)  
оптовая продажа: (095)363-4614  
тех.поддержка - [support@akella.com](mailto:support@akella.com)  
представитель на Украине - "Мультитрейд"  
[www.multitrade.com.ua](http://www.multitrade.com.ua)





года. Однако всплакнуть о горькой судьбе другого народного любимца можно уже сейчас: по сообщениям Electronic Arts, Need For Speed Underground 2 тихомирно, без фанфар и пожарной помпы, переключался на Nintendo DS и теперь красуется на полках магазинов. - О.Н.

## ФарКраю почти 65!

Заплата на 64 бита



Что такое бита (даже если их 64) в сравнении с хорошим автоматом?!

Хозяева Far Cry и AMD64 анонсировали релиз шестидесятичетырехбитной версии одного из лучших шутеров современности. Модификация детища Crytek будет происходить путем установки патча и апдейта игровой программы. Сразу скажем, что в нагрузку к анонсу имеются две новости - хорошая и плохая. Новость первая и не слишком хорошая: и патч, и эксклюзивный апдейт устанавливаются только в среде XP Professional x64 Edition, поэтому на владельцев обычной XP действие реформы не распространяется. Новость вторая и совсем неплохая: несмотря на то, что новый продукт Crytek крепко ассоциируется с AMD, Far Cry AMD64 Edition будет отлично обрабатываться и системами, дружащими с Intel EM64T. Только процессоры при этом должны быть все-таки не тридцатидвухбитные.

Кстати, есть и еще одно негативное обстоятельство. Патчи весят аж 1.5 Гб, поэтому готовьте ваши сети к непомерным перегрузкам. Последнее не смягчит даже мелкий подарок разработчиков: после апдейта 32-битная версия "далекого крика" будет по-прежнему играть, хотя и без доступа к постпатчевым фишкам или новым многопользовательским уровням. Между прочим, заплатище к Far Cry работает и как no-CD crack: после его установки наличие компакт в дисководе не требуется. - Bros.

## "Армия" в третьем "нереале"

Ведущие технологии для армейских нужд

"Армия США" (самое забавное, что юридическое лицо носит именно такое название) заключила соглашение с Epic Games, в соответствии с которым разработчики America's Army с 2007 года переходят на графический движок Unreal Engine 3.0. Тем временем популярный сетевой милитари-сериал гото-

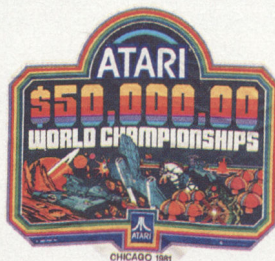
Таковыми в будущей "Американской армии" будут сержанты



вится обзавестись двумя обновлениями: America's Army: Special Forces Overmatch и America's Army: Stryker-Overmatch. Релизы свежих интерактивных иллюстраций подвигов звездно-полосатой армии намечены на осень и зиму этого года. - В.Ч.

## Банки любя Atari

Французский публишер получит заем в \$50 млн.



Один из лидеров мирового игрового рынка Atari решил договориться о долларовом транше с одним из ведущих западных банков. Кредитная организация HSBC Bank USA открывает компании кредитную линию объемом до \$50 млн. В Atari планируют употребить заемные средства на текущие и вероятные нужды компании. Новое кредитное соглашение заменит предыдущее, которое утратило силу 12 мая этого года. Средства HSBC должны придать хозяйственной деятельности компании должную стабильность и обеспечить выход всех намеченных на 2005-2006 года тайтлов. 14 июня Atari собирается отразить в отчетности о прошлых годах финансовых результатах. - Bros.



Если когда-нибудь вы станете такими же крутыми, как Atari, то можете прийти, например, в этот домик в центре Гонконга и попросить нарезать десяток-другой лимонов к чаю

## Reality unreal

Epic научит нас монополизм любить

Хорошо работаете тому, кто работает без конкурентов. Так порешили боссы Epic Games, а затем выкупили у Artificial Studios все права на именитый игродвижок Reality Engine. А чтобы окончательно обескровить соперничавшую ранее контору, "эпикурейцы" пригласили к себе в штат и тамошнего гуру от программирования Тима Джонсона (Tim





#### Больше такого не увидите

Johnson). Согласно планам Epic Games, лицензии на использование Reality Engine более продаваться не будут, а жаждающим апгрейдов обладателям старых версий движка не останется ничего другого, кроме обмена по схеме: Reality Engine + доплата = Unreal Engine 3.0.

Впрочем, и без этих финтов ушами у Epic Games нет отбоя от покупателей. NCsoft, славящаяся онлайн-вым ролевыми играми, решила продлить лицензионное соглашение об использовании инструментария Unreal Engine 3.0. Напомним, что, работая с Unreal Engine 2, корейский игровый гигант сумел изготовить одну из самых успешных в истории индустрии MMORPG - Lineage II. Гарри Ким (Harry Kim), отвечающий в компании за стратегическое планирование, отметил, что NCsoft удовлетворена технической поддержкой и технологиями Epic. Особенно же высоко специалистами мощнейшей фирмы оценен инструментарий третьего Unreal Engine, позволяющий в кратчайшие сроки создавать игры следующего поколения. NCsoft стала пионером в использовании возможностей Unreal Engine для создания MMORPG. Думается, что такая преданность движку не останется без внимания со стороны Epic Games. - Bros.

## Жизнь после смерти

Games Developers Conference Europe все же состоится



Документальное подтверждение воскрешения

Пары месяцев не прошло с тех пор, как заинтересованные лица получили инфаркт от новости о том, что игровая выставка ECTS и разработчицкая конференция GDCE благополучно скончались. И вдруг организатор усопших мероприятий CMP, еще недавно зачитавший некролог обоим шоу, сообщил, что Games Developers Conference Europe восстала, аки Феникс из пепла, и пройдет в Лондоне с тридцатого августа по первое сентября. Даже был реанимирован сайт [www.gdc-europe.co.uk](http://www.gdc-europe.co.uk), посвященный воскрешенному мероприятию. О судьбе ECTS (вдруг тоже аки Феникс?) ничего не известно, но разработчики, зазванные на шоу, все равно ликуют: одним поводом выпить vodka и дернуть Левелорда за бороду у них больше. - Bros.

## Китай посмотреть, себя показать

Все дороги ведут в Поднебесную

Компания Funcom объявила об открытии офиса в самом сердце Поднебесной. Пекинская фирма будет наделена дюжиной разнообразных функций. В том чис-

[WWW.GAMENAVIGATOR.RU](http://WWW.GAMENAVIGATOR.RU)

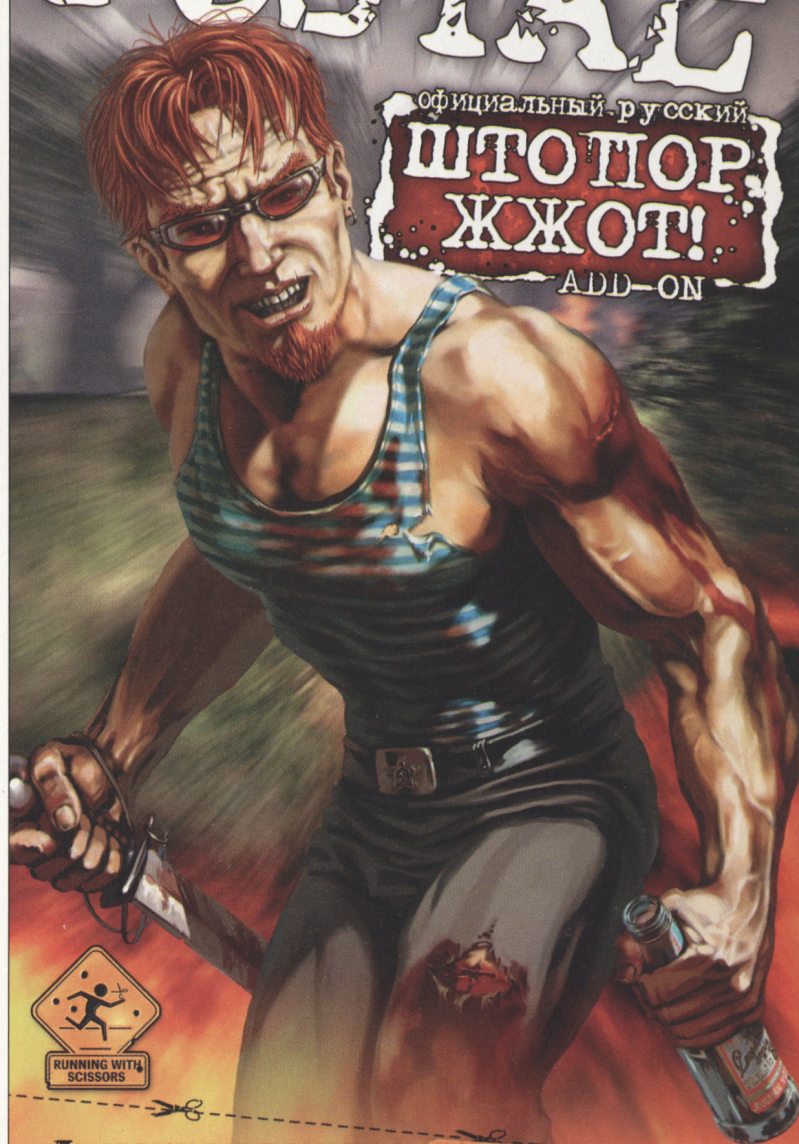
# POSTAL 2

Акелла

официальный русский

ШТОПОР ЖЖОТ!

ADD-ON



Перед вами душеспасительная история происхождения Штопора во всех деталях. У несчастного похитили его самого дорогого и надежного друга - его... половой орган. Больше того, очнувшись в психушке, Штопор понимает, что он женщина! Разумеется, герой не намерен мириться с таким положением дел, а потому немедленно отправляется на выручку своего друга. Он полон решимости вернуть себе свое мужское достоинство во что бы то ни стало.



Четыре срывающих крышу дня из жизни Штопора

Новые средства физического внушения для борьбы с подлыми ампутаторами

Неповторимый юмор и сарказм от Безумного Гланца

Тотальный беспредел - фирменная черта серии игр Postal - на фоне трогательной атмосферы российского захолустья

[www.akella.com](http://www.akella.com)



М.Видео

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М.Видео"

© 2004 "Akella"  
© 2004 "Running With Scissors"  
Все права защищены  
Нелегальное копирование преследуется  
игры с доставкой [www.cdgames.ru](http://www.cdgames.ru)  
Тех. поддержка: (095) 363-4612  
E-mail: [support@akella.com](mailto:support@akella.com)  
Оптовая продажа: (095)363-4614  
представитель на Украине "Мультитрейд"  
[www.multitrade.com.ua](http://www.multitrade.com.ua)



Акелла



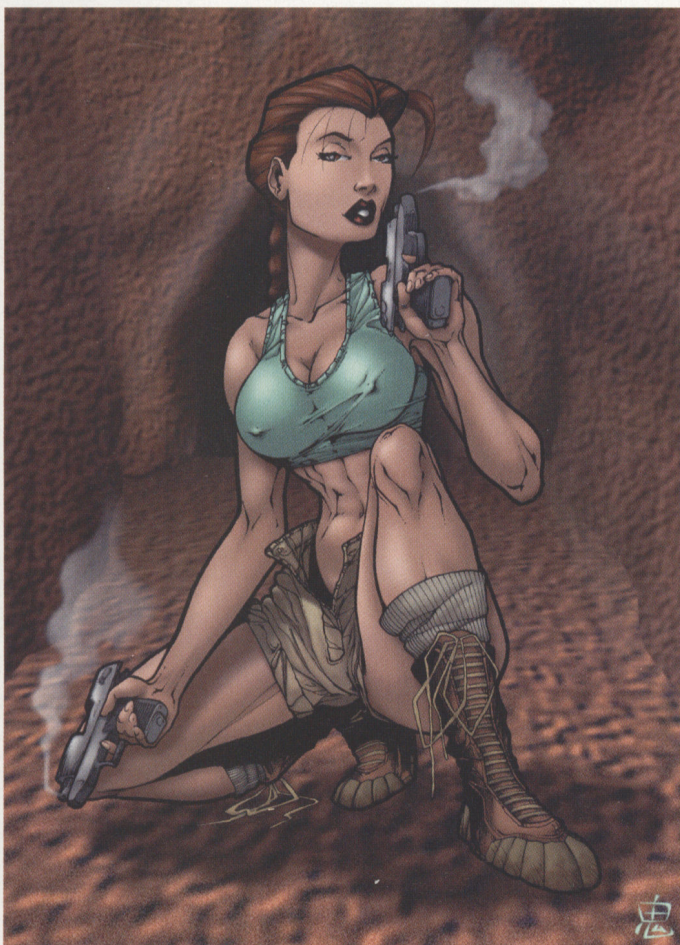


И Извините, спешу, меня ждут в Китае

ле речь идет о независимом девелопинге и решении представительских задач. Кстати, китайский офис известного разработчика и издателя стал уже четвертым его "открытием" за последнее время. - Bros.

## Новая метла

Последний штрих в сделке с Eidos



И с кем теперь прикажете жить честной девушке?

В то время как весенне-летний шопинг прожорливой SCi подходит к своему логическому концу, жизнь боссов Eidos становится все менее сладкой. Одним из ключевых условий сватовства к Ларе Крофт (Lara Croft) было коллективное увольнение всего командного состава родительницы Commandos. Так что отныне на просторах рынка рабочих рук и мозгов появилась великолепная восьмерка вольноотпущенных топ-менеджеров. Мы имеем в виду Дэвида Адамса (David Adams), Стюарта Круикшонка (Stuart Cruickshank), Джонатана Кемпа (Jonathan Kemp), Джона ван Куффелера (John van Kuffeler), Яна Ливингстона (Ian Livingstone), Майкла Макгарви (Michael McGarvey), Виктора Стила (Victor Steel) и Алена Томаса (Allen Thomas). В команду

рулевых от SCi вошли Билл Эннис (Bill Ennis), Роб Мэрфи (Rob Murphy) и Джейн Кэвана (Jane Cavanagh). Само собой, в бочку дегтя тут же подлили капельку меда: босс SCi пожелал экс-директорам огромных успехов и отметил их непереоценимый вклад в безболезненную смену собственника компании. - Bros.

## "Метель" консолидируется

Blizzard Entertainment плюс Swingin' Ape Studios равно...

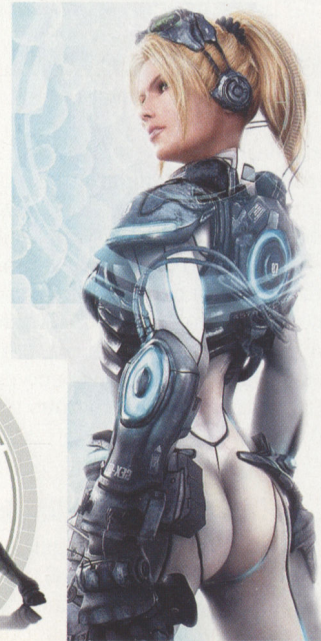


Blizzard Entertainment когда-нибудь купит всех. По крайней мере, для небезызвестного консольного девелопера Swingin' Ape Studios попадание в ее продуктовую корзину уже стало реальностью. Поглощенная фирма всегда славилась недюжинными новационными устремлениями и исключительно талантливым коллективом. На сегодняшний день на спокойной совести S'AS имеется порядка 50 выпущенных тайтлов.

Как уж повелось в нашей с вами любимой индустрии, финансовые условия сделки не разглашаются, однако доподлинно известно, что Blizzard берет под свое крыло аж сорок разработчиков из Swingin' Ape Studios и ставит на баланс все тамошние девелопинговые технологии. Считается, что с приобретением Swingin' отцы Warcraft сделали еще один семимильный шаг на пути к своей давнишней цели - побыстрее стать передовым консольным разработчиком. Влившись в состав Blizzard Entertainment, коллектив Swingin' Ape Studios станет основой тамошней команды разработчиков, которая будет отвечать исключительно за консольное игроделание. Одним из первых заданий команды станет продолжение работы над проектом StarCraft: Ghost. Остальные партийные предписания будут оглашены чуть позже.

Поговаривают, что руководство поглощенной фирмы уже выразило надежды на плодотворность нового союза. Последнее не вызывает сомнений: подходы к гейм-дизайну у обеих компаний всегда были схожими. Кстати, президент и сооснователь Swingin' Ape Studios Стив Рэнк (Steve Rance) станет вице-президентом по развитию консольного направления в соответствующем департа-

И "Свингующей обезьяне" найдется, чем заняться

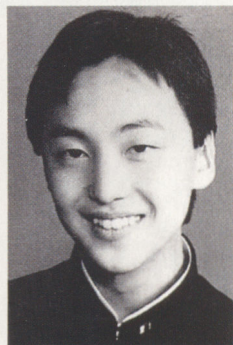




менте Blizzard и будет подчиняться напрямую Майку Морхейму, самому главному человеку в фирме-покупателе. Приставочная команда оседет в южнокалийфорнийском офисе, расположенном в нескольких милях от штаб-квартиры Blizzard в городе Ирвине. - Bros.

## Игры психов

В Японии не без уродов



↑ Обыкновенный маньяк

Подлинный ужас приключился в Японии. Полиция конфисковала 1000 "компьютерных игр для взрослых" из квартиры двадцатичетырехлетнего преступника, ранее арестованного за насильственное заключение женщины в наручниках и ошейнике в течение трех месяцев. Трагедия произошла в Токио. Совершенно очевидно, что на такое ужасное преступление мог пойти только человек с травмой головы и прочими маниакальными синдромами, но японская Фемида решила привлечь к ответственности компьютерные (не консольные!) игры. К тому же в послужном списке подсудимого Йасуоши Кобаяши уже значатся четыре свадьбы и развода, а в 2003 году житель Саппоро дважды привлекался за причинение побоев двум своим сожительницам. То есть любой непредвзятой судебной медицине ясно, что у человека обостренная боязнь женщин в агрессивной форме. Или что-то вроде того, но только не любовь к КИ. Но свалить все решили именно на компьютерные (подчеркиваем) игры. Как всегда.

А все потому, что в этой тысяче и одной компьютерной игре были якобы сцены, в которых женщин "дисциплинировали" наручниками и ошейниками. Название игр не разглашаются, но нам почему-то не верится, что индустрия породила так много игр на эту тему, а молодой человек с садистскими наклонностями успел их всех проинсталлировать. Полиция всерьез уверена, что это игры подсказали Йасуоши идею с пленением девушки. "Таким образом он хотел заставить ее выйти за него замуж", - утверждают блюстители закона. Ранее, в 2001 году, невменяемый гражданин уже прославился на всю Страну восходящего будущего тем, что жил одновременно с тремя женщинами (все - бывшие жены), хотел сделать свой гарем еще больше и практиковал избиение благоверных. Теперь любвеобильному преступнику предстоит сидеть в японской тюрьме, где женщины не водятся, зато заключенным разрешают играть в видеоигры. - Bros.

## Хью Хеффнер, мастер церемоний

Объявлен адд-он к Playboy: The Mansion

Паблишарии Ubisoft, Hip Interactive, ARUSH Publishing, а также Groove Games решили скинуться на издание дополнения к Playboy: The Mansion под названием Party Pack. Адд-он к симулятору гражданина Хью Хеффнера разрабатывается Cyberlore Studios и выйдет исключительно в "персонально компьютерном" формате. Дата европейского релиза обозначена как 25 января 2006 года.

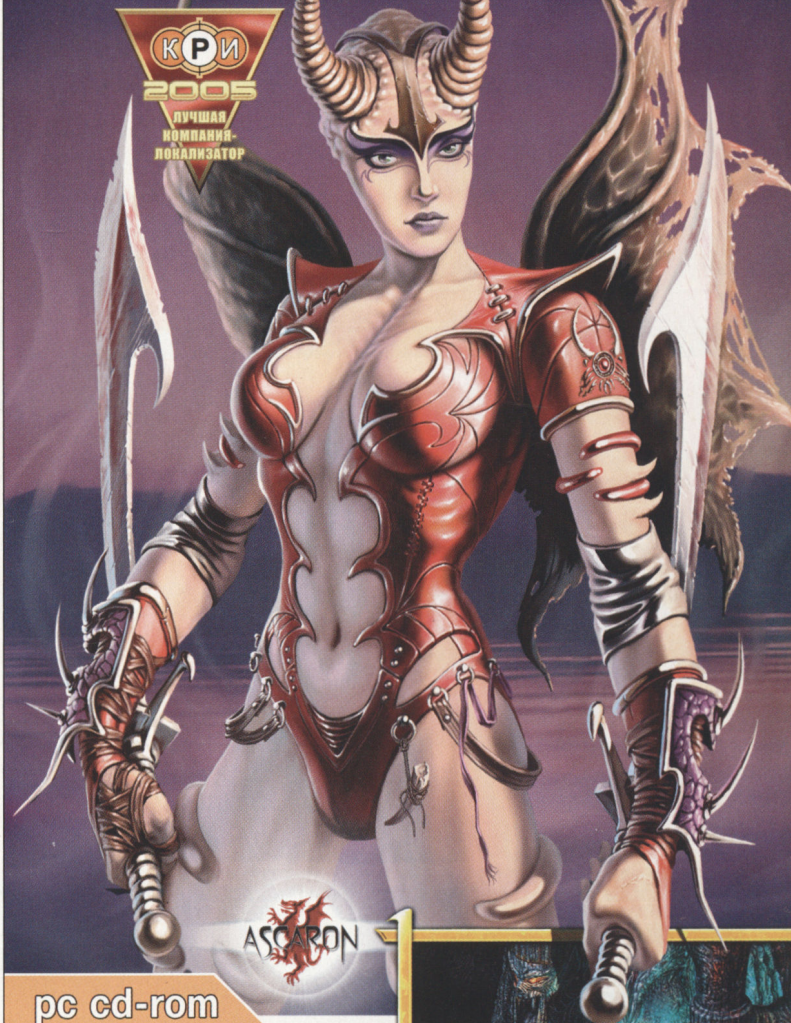
Как следует из названия, действие адд-она будет замешано на организации чумовых масштабов вечеринок. Место для пати - особняк все того же издателя мачо-мучачо-журнала. Поводы - Хэллоуин, "хэппи бездэй" старины Хью, ежегодные выборы местных самых-самых красоток. Впрочем, в Party Pack мы будем не только веселиться, но и вкалывать. А это значит, что нас ждут новые издательские миссии и увлекательная работа с претендентками на глянec. - Bros.

# Акелла

## SACRED UNDERWORLD

# КНЯЗЬ ТЬМЫ

### подземелья Анкарии



pc cd-rom

Зло прочно обосновалось в королевстве Анкария, и на борьбу с ним выходят новые герои. «Подземелья Анкарии» расширяют территорию игрового мира «Князя Тьмы» более чем на треть! В дополнении вас ждет множество новых квестов, магических



предметов, оружия, доспехов, а также новые противники и два абсолютно новых персонажа - демонница (Daemon) и гном (Dwarf). Их специальные умения и магические способности подарят вам уникальные тактики прохождения игры. А если не терпится опробовать героев в подземельях Анкарии, они

получат достаточный для этого уровня развития в самом начале игры!

- И без того огромный мир Анкарии расширен на 40 процентов!
- Два дополнительных персонажа с уникальными способностями и заклинаниями
- 30 абсолютно новых видов кровавадных монстров
- Еще больше универсального и специализированного оружия, доспехов и магических предметов

www.akella.com



М.Видео

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2005 "Akella"  
© 2005 "Ascaron"  
Все права защищены  
Нелегальное копирование преследуется  
игры с доставкой www.cdgames.ru  
Тех. поддержка: (095) 363-4612  
E-mail: support@akella.com  
Оптовая продажа: (095) 363-4614  
представитель на Украине "Мультитрейд"  
www.multitrade.com.ua





# Квартальный план



- 1 В графе "Премьера" указана дата выхода первой версии игры.
- 2 Редакция не несет ответственности за пожары в Капотне, веерное отключение энергосетей и переносы сроков релизов.



Эту игру ждут многие, ее ждут даже те, кому прочие игры данного жанра не симпатичны. Ждут хотя бы для того, чтобы просто взглянуть. Сверяйтесь с календарем.



Может быть, когда вы читаете эти строки, игра уже вышла. Может быть, всех нас жестоко обманули и придется ждать еще полгода. Но эти релизы обещали стать событиями месяца.



Мы уже начинали бояться, что этим летом так и не получится как следует испугаться. Но вот, названа новая дата выхода Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth. Причем, если верить календарям, попадет она к вам в руки раньше этого журнала. Мы, конечно, верим, но премию неоднократно лауреату дадим...

## ACTION

Игра	Издатель	Когда
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Bethesda	1 июня
Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar	7 июня
Starsky & Hutch 2	Empire	14 июня
Battlefield 2	Electronic Arts	21 июня
Cold War	DreamCatcher / Акелла	28 июня
Commandos Strike Force	Eidos	30 июня
Day of Defeat: Source	VU Games	30 июня
F.E.A.R.	VU Games	Июнь
Starship Troopers	Empire	1 июля
Powerdrome	ZOO	1 июля
25 to Life	Eidos	12 июля
BloodRayne 2	Majesco	18 июля
America's Army: Special Forces Overmatch	Армия США	Лето
Hitman: Blood Money	Eidos	Лето
Advent Rising	Majesco	Лето

## STRATEGY

RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!	Atari	21 июня
The Settlers: Heritage of Kings Expansion Disk	Ubisoft	24 июня
Deep Sea Tycoon 2	GMX	27 июня
Codename: Panzers - Phase Two	CDV	30 июня
Worms 4: Mayhem	Codemasters	30 июня
Earth 2160	Zuxxez / Акелла	26 августа
Rome: Total War - Barbarian Invasion	SEGA	30 августа

## SIMULATION - SPORTS

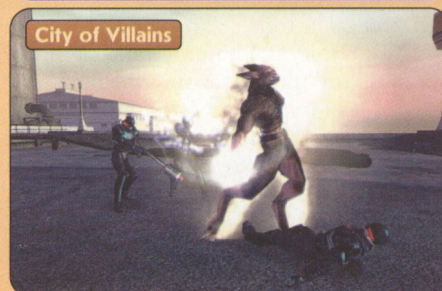
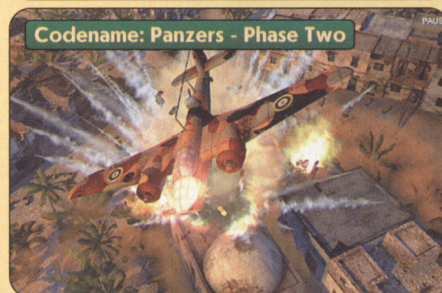
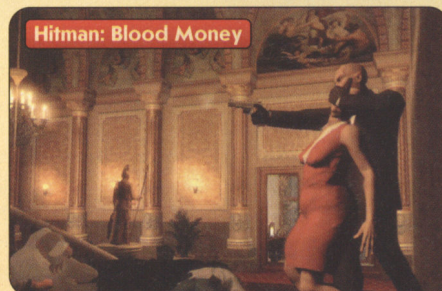
Chaos League: Sudden Death	Digital Jesters / Акелла	11 июня
Brian Lara International Cricket 2005	Codemasters	28 июня
GTR FIA Racing: King of Ovals	10tacle	30 июня
Rugby 2005	Electronic Arts	30 июня
187 Ride or Die	Ubisoft	5 августа
Madden NFL 06	Electronic Arts	8 августа
Battle of Europe: Royal Air Forces	Strategy First	Лето
MotoGP 3	THQ	Лето
NHL Eastside Hockey Manager 2005	SEGA	Лето

## RPG - ADVENTURE

Bard's Tale	VU Games / 1C	21 июня
ECHO: Secrets of the Lost Cavern	DreamCatcher	30 июня
Dungeon Siege 2	Microsoft / 1C	1 августа
Myst 5: End of Ages	Ubisoft	Июнь
Deadlands	Headfirst	Лето
Runaway 2	Pendulo	Лето

## ONLINE

EverQuest II: The Splitpaw Saga	Sony	28 июня
Irth Online	Magic Hat	30 июня
City of Villains	NCsoft	15 августа
Asheron's Call 2: Legions	Turbine	Лето





# Наши

## РЕЛИЗЫ ПРОШЕДШЕГО МЕСЯЦА

Русское название	Оригинальное название	Жанр	Издатель	Рейтинг НИМ	Премьера
Пограничье		RPG	1C	см. в номере	Мировая премьера
Серп и Молот		RPG/Tactics	1C	см. в номере	Мировая премьера
Койоты: Закон Пустыни		RTS	1C	см. в номере	Мировая премьера
Дорога на Берлин	7 Sins	SimLife	Акелла	см. в номере	Мировая премьера
Колонизаторы	Battlestrike: The Road to Berlin	Arcade	1C	см. в номере	18 марта 2005
Власти Средневековья	Catan	RTS	Руссобит-М	N/A	Февраль 2003
Меркурий-8	Medieval Lords	RTS/Tycoon	1C	7.2	29 октября 2004 <sup>1</sup>
Космобаза	Maximus XV Abraham Strong	Action/RPG	1C	4.0	Октябрь 2004
Убойное дело	Space Colony	Tycoon/SimLife	1C	7.0	26 сентября 2003
		Arcade	Discus Games	N/A	Мировая премьера
Delta Force: Первая кровь	Brothers in Arms	Action	Бука	7.8	17 марта 2005 <sup>2</sup>
Анифо	Delta Force: Xtreme	Action	1C	см. в номере	21 апреля 2005
Хром. Золотое издание	Anifo: Defend a Land Enraged	RPG	1C	N/A	12 декабря 2003
Xenus. Точка кипения	Chrome Gold	Action	1C	N/A	27 декабря 2004
Dino Crisis 2: Закат человечества		Action/RPG	Руссобит-М	N/A	Мировая премьера
Deadhunt: Охотник на нечисть	Dino Crisis 2	TPS	Акелла	7.3	12 августа 2002 <sup>3</sup>
	Deadhunt	Action	Акелла	N/A	28 марта 2005
Константин: Повелитель тьмы	Colin McRae Rally 2005	Автосим	1C	7.2	18 октября 2004
Parkan 2	Constantine	TPS	1C	6.0	4 марта 2005
Metalheart: Восстание репликантов		Мета-игра	1C	N/A	Мировая премьера
Дарвиния	Metalheart: Replicants Rampage	RPG	Акелла	N/A	Мировая премьера
	Darwinia	Action/RTS	Новый Диск	N/A	4 марта 2005
	Championship Manager 5	Менеджер	Новый Диск	6.0	18 марта 2005
	Imperial Glory	Стратегия	Новый Диск	N/A	Мировая премьера
	Empire Earth 2	RTS	Софт Клуб	см. в номере	Мировая премьера

## ПЛАНЫ НА БУДУЩЕЕ

Русское название	Оригинальное название	Жанр	Издатель	Когда	Премьера
Механоиды 2		Футуросим	1C	Июнь	Мировая премьера
Мор. Утопия		Action/Adventure	Бука	Июнь	Мировая премьера
Магия Крови		RPG	1C	Июнь	Мировая премьера
Периметр: Завет Императора		RTS	1C	Июнь	Мировая премьера
Стальные монстры		Варгейм	Бука	Июнь	Мировая премьера
	Metathrone Project	Экшн	Новый Диск	Июнь	Мировая премьера
Велиан		Экшн	Бука	Июль	Мировая премьера
Антикиллер		Экшн	Новый Диск	Август	Мировая премьера
Ночной Дозор		RPG/Tactics	Новый Диск	Август	Мировая премьера
	Wildfire	RTS	1C	Лето	Октябрь 2004
	Medieval Conquest	RTS	1C	Лето	Август 2004
	Crashday	Автосим	Новый Диск	Лето	Мировая премьера
Одиссея капитана Блада		Action/Adventure	1C	Лето	Мировая премьера

## ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ. МАЙ

На основе ежедневных рейтингов концерна "Союз"

### Jewel Case

Brothers in Arms (1C)  
ТрекМания Sunrise (Бука)  
Казачи 2: Наполеоновские войны (1C)  
Дорога на Берлин (1C)  
7 Sins (Акелла)  
Серп и Молот (1C)  
Sudeki (Новый Диск)  
Shrek 2 (1C)  
Playboy: The Mansion (Бука)  
Арденнский прорыв (Полет Навигатора)

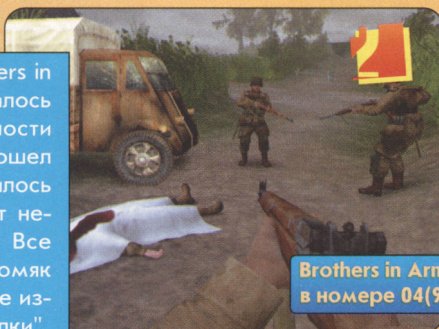
### DVD-Box

Empire Earth 2 (Софт Клуб)  
World of Warcraft (Софт Клуб)  
SWAT 4 (Софт Клуб)  
The Sims 2: University (Софт Клуб)  
Brothers in Arms (1C)  
Sonic Heroes (Софт Клуб)  
Half-Life 2 (Софт Клуб)  
WarCraft 3: Rise of Chaos (Софт Клуб)  
The Sims 2 (Софт Клуб)  
Cold Fear (Акелла)



**Власти Средневековья.**  
Ревью в номере  
10(89) 2004

После прохождения Brothers in Arms лично у меня не осталось никакого ощущения эпичности драмы, через которую прошел главный герой. Не сохранилось почему-то и восхищения от нестандартного геймплея. Все пожрал метафорический "хомяк проклятый", в игровой среде известный как "баги и недоделки". Сыро, промозгло, неоттестировано. Причем игра-то сама по себе очень и очень неплохая. И сюжетно, и стилистически она выдержана на "отлично".



**Brothers in Arms.** Ревью  
в номере 04(95) 2005

**Dino Crisis 2:**  
Закат человечества.  
Ревью в номере  
09(64) 2002



Dino Crisis 2 - достаточно толково сделанная аркада, которая не сосредотачивается только на пальбе или прыжках, но и пытается всячески заинтересовать игрока, стараясь ввести как можно больше стимулов для игры, будь то сюжетный поворот или новое оружие, на которое неплохо бы накопить очков. Это редкий для PC, нестандартный тип Arcade/Adventure, причем сделанный фирмой, которая занималась созданием самих Resident'ов...





# ТРАДИЦИИ И МОНСТРЫ ЛОС-АНДЖЕЛЕСА



Convention Center 2005

Москва традиционно проводила холодно. Правда, на этот раз обошлось без снега, но ночная температура зубовно скрежетала на четырех градусах тепла. Рейс "Люфтганзы" отправлялся в семь утра. В Лос-Анджелес через Франкфурт, который на Майне. Кстати, тамошний терминал так и обозначен - Frankfurt Main: то ли на Майне, то ли "Главный". Поди разберись. На этот раз "Аэрофлот" оказался не в состоянии предложить приемлемый вариант за приемлемую цену. В результате время пребывания в полете увеличилось, зато несколько улучшился сервис. Я сначала написал "существенно улучшился", но потом поправился: на обратном пути рядом со мной сидела молодая супружеская пара из Баварии, которая в один голос утверждала, что такого ужасного обслуживания еще не встречала. Им, немцам, виднее, но уже только за то, что к обедам и завтракам подавали стальные приборы, я сразу накинул несколько баллов. За поголовно работающие телеящики - еще несколько. И еще больше баллов, все баллы, что у меня есть, - за истинно немецкую педантичность, но об этом - ниже.

Традиционно мы затянули с Е3-регистрацией, поэтому пришлось бронировать отель, не значащийся в списке на e3expo.com. Это автоматически означало отлучение от выставочных шатлов. Наш выбор пал на Hollywood Downtowner Inn по той простой причине, что он расположен в ста метрах от станции метро Hollywood/Western. Такая диспозиция помещала нас на "расстояние" в 50 минут от Convention Center плюс прямо на Hollywood BLVD, больше извест-

ный как "Аллея звезд". Ведь уже с первой поездки на Е3 становится понятно, что в даунтауне ЛА после трудового дня делать просто нечего, недаром ведь само слово "даунтаун" служит для обозначения делового центра.

Традиционно все оказалось не так радужно, как было описано на гостиничном сайте. Те самые звезды возле него еще не прорисованы и не скоро будут, до них отсюда топтать километра полтора. Обещанный шатл до/из аэропорта LAX оказался совсем не местным, а обычным Super Shuttle, не бесплатным, но за фиксированную сумму \$15 с носа (на \$7 дешевле, чем просто в Голливуд). Меню континентального завтрака стыдливо ограничилось кофе и выпечкой. Впрочем, нам со старшиной Степановым было не привыкать к сложностям военной службы и тяготам сервиса американских отелей. Акклиматизационный вечер прошел без замечаний, его тиши-

Очередной автомобиль Бэтмана



ну всего-то раз пять-шесть разрывали сирены пронесшихся мимо полицейских машин... Не считая постоянно барражирующих на приличной высоте вертолетов. Скорее всего - TV'шных.

## День zero, подготовительный

Нашему Canon'у требовалась гигаовая карта памяти. Такой объем позволяет отщелкать свыше полутысячи фотографий в приличном качестве и разрешении. Нашли мы ее в подземном шопинговом комплексе на Фигуроа стрит в ЛА. Как только продавец узнал, что я здесь отовариваюсь вот уже третий год подряд - сразу же сделал скидку \$20. Было приятно. Этажом ниже оказался Food Market, где на одной площадке разместились итальянская пиццерия, японская якитория и прочие "вкусные" заведения. Японец при мне зажарил на противне горку свежего куриного филе, досыпал риса и полил все это дело специальным терьячным соусом. Обошлось это удовольствие долларом в шесть (с большим стаканом колы). Да, по ценам Москва действительно скоро догонит и перегонит Америку.

## Очередь на регистрацию "простых смертных"







На выставке впервые показывают игрушку по вселенной "Нарнии" от Buena Vista Games

Восстановив силы, мы быстро до-топали до Convention Center, над главным входом которого традиционно торчала огромная реклама от Atari. Проверка сумок - и мы внутри.

Home, sweet home. Прессцентр пуст, народ явно не торопится получать бэджи. И напрасно, но об этом тоже ниже...

В этом году в программе воркшопов и конференций не оказалось ничего радикально интересного, поэтому из запланированных мероприятий осталось одно - традиционное нелегальное проникновение в Kentia Hall. И мы проникли. Сами понимаете, мы просто не имеем права раскрывать ноухау (we would like to express our gratitude to miss S.Sparrow - прим.авт.) Всегда интересно посмотреть, как народ готовит стенды.

Прямо у входа - традиционный, привычножелтый павильон "1C". Должен отметить, что язык чисел наиболее пригоден для переговоров издателей. После осознания этого факта сов-

сем не удивляет отсутствие на стенде "1C" изобилия компьютеров и плазменных экранов. Сколько вы отрелизили продуктов в прошлом году? А сколько привезли сейчас? А это не ваша реклама на обложке выставочного каталога? Основная демонстрация двух с половиной десятков тайтлов проходила за закрытыми дверями. Впрочем, этим страдала не только 1C, но и все другие "боссы" индустрии.

На booth'ке "Акеллы" кипит работа, завлекательные постеры уже развешаны, осталось поместить компьютеры в... настоящие коньячные бочки. Да, да, те самые, дубовые и обожженные изнутри. Прикольная фишка, учитывая традиционно пиратскую и морскую ориентацию игрушек компании.

На подворьях остальных "наших" все более-менее традиционно, даже не верится, что все это успеет созреть к завтрашнему дню.

Делаем несколько фотографий элементов окружающей суеты и вы-



Этот монстр - ненастоящий. Здесь многое сделано для того, чтобы усыпить нашу бдительность

зываем подозрение у бдительного охранника:

- Вы имеете право фотографировать только собственный стенд!

- Yeah, sure, don't worry!

Не дожидаясь его реакции, мы покидаем Кентию. Пара кадров пустого предбанника South Hall'a с с его знаменитой лестницей и магазинчиком, на витрине которого традиционно значится: "Хиппи, используйте боковую дверь!" Про себя фиксируем новую тенденцию местного шопинга: с маек, кепок и прочих сувениров исчез год. Купить что-либо с надписью "E3 2005" было просто невозможно.

Замечаем процесс репортажной съемки: девушка с симпатичной мордашкой что-то щебечет в камеру. Наверно резкость, и в объективе сразу же возникает две пятерни. Фотографировать во время съемки нельзя. Но вот камера выключена, и мне поясняют, что вспышки нежелательны, а интервью и автографы она будет раздавать там-то и тогда-то... На всякий

Верность цветовой гамме - основа успеха "1C". Никакие злые духи в такой обстановке долго не выдерживают



Женщина-автопогрузчик. Один из первых замеченных нами монстров этого города







↑ Этот компьютер на eFocus уже захвачен чужими...



↑ ... а организаторы мероприятия все так же беззаботно улыбаются

случай делаем кадр и отправляемся в Universal City.

Тоже традиционно: заскочить в магазинчики на местном аналоге Арбата (прежде всего - в EB Games и Dark Horse Comics) и отужинать отличным стейком в одном из итальянских ресторанчиков. Мясо для него вымачивается около месяца в специальном составе, что придает ему особую нежность. Из приятных довесков к стейку полагается новая бутылочка традиционного соуса и бесплатный "долив" (refill) бокалов с колой. Хоть упейся. От метро на холм, где расположен Universal City Walk, ходит бесплатный открытый шатл, в котором помимо водилы ездит специальный человек, который следит за тем, чтобы из повозки никто не вывалился.

Оставляю старшину присматривать за порядком, а сам убываю принять участие в традиционном спутнике E3 - eFocus'e, который проводится компанией Персом в день, предшествующий открытию E3. На eFocus приглашают себя показать компании-лидеры в мире цифровых технологий. А уж посмотреть на них зовут цвет журналистики, начиная с CNN и заканчивая Wall Street Journal. Технари и медиалюди встречаются и общаются в непринужденной обстановке за ломтиком дыни и коктейлем. К сожалению, в отличие от прошлогоднего мероприятия, на этот раз практически отсутствовали игровые компании. На одном из мониторов демонстрировалась дьявольская сущность онлайн-овой Risk Your Life. Правда, без поддержки дюжины полуголых девочек, которые, начиная с завтрашнего дня,

будут собирать толпы в Кентии.

Ну, да, восемь миллионов в нее играет в Корею. Ну а здесь-то вы на что рассчитываете? Графика - вчерашняя, геймплей - простой, бой - примитивный. Про WoW знаете, наверно? И как вы сами оцениваете шансы? Восемь миллионов в Корею? Это мы уже слышали...

А ведь на предпрелизных ценниках в EB Games на RYL установлена максимальная для американского рынка стоимость в \$49.99... WoW предлагают дешевле.

Традиционно откушав сладкого арбуза со специальными съедобными семечками, я отправился на улицы ночного LA. Выйдя на Бродвей, потопал к станции метро на площади Першинга. Наверно, я когда-нибудь созрею для передвижения по Америке на арендованном автомобиле. Но, во-первых, в LA в нем нет особой необходимости, т.к. сетью Metro (как подземкой, так и автобусами) охвачен весь город и пригороды. Стоимость передвижения составляет всего три доллара в сутки. Многие маршруты - круглосуточные. Удалось наблюдать безбилетников - в ночных автобусах. Их высаживают практически сразу, и им везет, если водитель не сдает их полиции. Что интересно, в подземке отсутствуют какие-либо турникеты. Просто пассажиру сообщают, что, начиная с этого вот места он должен иметь при себе билет. Штраф за его отсутствие - \$250. Штраф за его неправильное использование - \$250. Штраф за... - правильно, \$250. Поэтому безбилетников в подземке не бывает.

Во-вторых, я просто люблю бродить по незнакомым и малознакомым городам.

### День первый, тяжелый

Утро, кофе, выпечка, подбор материалов и сувениров для первого дня. В восемь президент ESA Дуглас Ловенстайн начнет свою традиционную речь. Мы оказываемся у зала в три минуты девятого и нас безапелляционно переадресовывают в другое помещение: мы опоздали, свободных мест не осталось. Но нам надо сделать фото! Естественно, это уже наши проблемы. Смирившись, отправляемся в зал для конференций и понимаем, что практически ничего не прогадали. На огромном экране появляется Даг и слышно его прекрасно.

Даг был великолепен. Не устаю удивляться качеству произносимых им речей. Высший пилотаж, слов нет. Не успел он закончить вещание, как толпа журналюг потянулась в направлении обещанной раздачи комплиментарного завтрака, ведь до начала шоу еще оставался приличный зазор. Какой же всех нас ждал облом: весь West Hall с прилегающими территориями оказались... обесточенными (РАО "ЕЭС России", как вы знаете, из этого факта выводы не сделало). Проблемы начались накануне, и с началом первого выставочного дня вспыхнули искрами сгоревшего оборудования. В результате на ликвидацию аварии ушло несколько часов, потребителей подключили к питанию по резервной схеме, оставив капитальный ремонт на "после выставки". Хуже всего в этой ситуации для нашего брата оказался полный выход из строя пресс-центра, ведь многие не позаботились о заблаговременной регистрации и оказались без бэджей, без которых - никто и никуда.

Несколько сотрудников Convention Center начали перетаскивать какие-то подогреватели еды и кофейные аппараты к помещению театра. Вскоре возле последнего образовалась очередь человек в триста-четыре.

↑ Эти журналисты все еще надеются бесплатно откушать





## ТЕЛЕФОННЫЕ КАРТЫ "ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ"

- большой выбор номиналов

- первые 7 сек. - БЕСПЛАТНО

- удобная и надежная связь

- бесплатная доставка

- посекундная тарификация

### ВЫГОДНЫЕ ТАРИФЫ:

карта "ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ - 10" обеспечивает:

- более 100 минут разговора с различными регионами России

- или 130 минут разговора с Израилем

- или 150 минут разговора с Европой, Америкой, Канадой, Австралией

- или более 300 минут разговора с Москвой или Санкт-Петербургом

"ЭЛВИС-ТЕЛЕКОМ" - Санкт-Петербург

Россия, 196105, Санкт-Петербург,

ул. Кузнецовская, д. 52,

корп. 8, литера "Ж"

тел./факс: +7 (812) 970-1834

+7 (812) 326-1286

www.telekom.ru

e-mail: spb@telekom.ru

ЗАО "ЭЛВИС-ТЕЛЕКОМ" - МОСКВА

Россия, 125319, Москва,

4-я ул. 8 Марта, 3

тел.: +7 (095) 777-2459

+7 (095) 777-2477

факс: +7 (095) 152-4641

www.telekom.ru

e-mail: sale@telekom.ru



Просто купить, легко звонить!

С января 2004 года работают  
справочно-информационные услуги  
(справочная двух столиц, анекдоты, гороскопы)

### Цитата

Писатель Стивен Джонсон, автор книги "Все плохое хорошо для тебя: как современная попкультура делает нас умнее" рассуждает на своем сайте о том, какой бы была реакция родителей, учителей и самозванных защитников культуры на появление книг в том случае, если бы они возникли в качестве формы искусства на несколько лет позже появления видеоигр. Ему представляется, что их комментарии могли бы иметь следующий вид:

"Чтение книг хронически недостижимо лирует органы чувств. В отличие от устоявшихся игровых традиций, погружающих ребенка в яркий, трехмерный мир, полный движущихся образов и музыкальных тем, который можно осматривать и исследовать с помощью сложных мышечных усилий, книги представляют собой простые строки слов на странице. Только малая часть мозга, отвечающая за восприятие письменной речи, активируется в процессе чтения, в то время, как игры полностью задействуют весь диапазон сенсомоторных реакций.

Чтение книг также приводит к катастрофической изоляции. В то время как игры вот уже на протяжении многих лет вовлекают молодежь в сложные социальные отношения со своими сверстниками в процессе совместного создания или исследования миров, книги заставляют ребенка прятаться в тихом уголке, в котором недоступно общение с другими детьми".

К сожалению, мы просто не в состоянии втиснуть в номер все материалы, связанные с Е3. Полностью речь президента ESA Дага Ловенстейна будет напечатана в следующем номере "Нави".

Как люди бывалые, мы со старшиной не поддались всеобщему ажиотажу и убыли в ближайший общепит для заправки калориями. Мы честно сказали толпе, что ловить тут нечего, но нас никто не послушал.

Основное событие текущего дня - встреча с **Mythic Entertainment**, с которой нас связывают традиционно дружеские отношения.

"Мисики", как водится, показали новый адд-он к Dark Age of Camelot - Darkness Rising. Молодцы, они постоянно падают над привнесением в и без того интересную игру новых и новых фиш. На этот раз речь идет о заговоре против реалма, который нужно оста-

новить. Удовольствие ориентировано на персов 30-50 уровней, для которых будет организовано еще одно дерево "чемпионских" квестов. Плюс - дополнительная инстантная локация в каждом реалме, для прохождения которой понадобится группа из восьми героев. В результате выполнения этого многоходового задания игрок получит существенные награды, в том числе - специальное чемпионское оружие (уникальное для каждого класса). Также по ходу дела можно будет заработать до пяти чемпионских уровней, которые позволят приобрести несвойственные для класса персонажа способности. Например, воин сможет изучить заклинание лечения или научиться накладывать баффы. Правда, они будут средненького уровня, но тем не менее. Да и выбор, в какой скилл расходовать чемпионские поинты останется за игроком: можно погнаться за разнообразием, а можно вложиться в одно и то же умение.

А еще в DAoC появятся лошадки. Какого-либо преимущества для ведения боя они не дадут, зато на них можно ездить и их можно наряжать в попоны и сбрую, украшенные гильдийскими эмблемами. Обещаны специальные эмоции (emotes), доступные исключительно конным персам. Причем, пользователи обычного DAoC тоже получат скакунов, но они будут не такие классные и быстрые, как у владельцев адд-она.

В очередной раз получит подтяжку графический движок, изменению подвергнется внешний вид всевозможных строений.

Последовавшая демонстрация возможностей "Императора" также впечатляет. Одна из особенностей игры - возможность чуть ли не с самого начала с головой окунуться в экшн. Мотонный фарминг мобов остался в

Смена графики. Один и тот же Камелот. Найдите десять отличий







▲ Стэпп Лонг: обрати внимание, мы почти полностью переделали графику Tabula Rasa

ДАоС. Графика, навешанная на столь любимый разработчиками движок Gamebryo, оставляет самые положительные впечатления. Подробнее про Imperator вы сможете почитать в "Етризбуке".

Напоследок мне напоминают о пати, которое должно состояться сегодня и здесь же, на стенде, но попозже.

Следующая встреча - с компанией **Funcom**, представители которой демонстрируют онлайн-овую MMORPG Age of Conan - Hyborian Adventures. Потенциал у создателей Anarchy Online, безусловно, есть. Но по тому геймплею, который демонстрируется на плазменном экране, еще очень рано судить об играбельности продукта, релиз которого запланирован на первую половину следующего года.

Не исключено, что в скором году нам просто некуда будет деваться от конанского наследия: бренд лицензирован 45 компаниями. На студии Warner Bros давненько созревает третий фильм про могучего варвара - King Conan: Crown of Iron, сценаристом и режиссером которого выступает Джон Миллиус (сценарист "Конана-варвара" и "Апокалипсиса сегодня"). То ли помогают, то ли мешают ему в этом благородном деле ни кто иные, как сами братцы Вачовски. Попутно с фильмом готовятся к изданию комиксы (от Dark Horse Comics), новые романы (от Penguin) и экшн-фигурки (от McFarlane Toys, естественно).

Задумки у фанкомовцев любопытные, среди них - наличие сингловой части игры, оригинальная система нанесения ударов и специальные построения. События игры происходят во временном отрезке, начинающемся за событиями, описанными в книге Роберта Говарда "Час дракона". Игра будет основана на уровневой системе с возможностью углубленной специализации в выбранном скилле. В самом начале игрок определяется с расой - Simmerian, Aquilonian или Stygian. На пятом уровне следует выбор начального класса - Mage, Priest, Thief или Warrior. Следующая специализация - на 20 уровне (3-4 подкласса). На 40-м - выбор вторичной профессии: можно стать ремесленником-кrafte-

ром, мастером (которому полагается слуга), командиром (специалистом по мультиплеерной игре) или генералом (эти умеют проводить осады крепостей). И, наконец, на 60-м будет еще один переход в очередной подкласс.

Обещанная революционная система комбата называется "Real Combat". Ее основная фишка - ты бьешь в ту точку, в которую целишься, что позволяет объединять удары, создавая причиняющие дополнительный урон комбо и специальные атаки. Причем эта же система подойдет и для дистанционных атак, и для магии. Вроде как все это будет интуитивно понятно.

Впервые в истории MMORPG предлагается система боевых порядков (по типу тех, что есть в Baldurs Gate). Персонажи и NPC выстраиваются определенным образом, получая при этом определенные бонусы. Утверждается, что при этом игрок в состоянии непосредственно контролировать не только своего персонажа и NPC, но и... персонажей других игроков. Это как это? Чтобы моим онлайн-овым персом кто-то рулил помимо меня? Не слишком ли революционно? Или это только на время маршей и прочей небоевой активности? Увидим.

Компания **NCsoft** представлена на выставке не только информативно, но ярко и оглушительно громко. На огромной сцене в South Hall работает группа, под музыку которой самыми разнообразными макарами балуются с огнем полуголые девушки и юноши. Нельзя сказать, что модельной внешности, но вытворяют они такое, что в окружающей сцену толпе не перестают сверкать фотовспышки.

▲ Age of Conan - герой оттелепортировался в новую локацию... Делаем фото

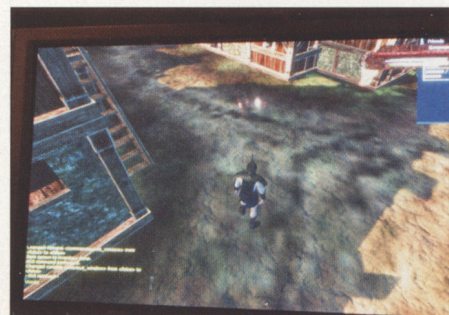


▲ Обращаю. От картинке веет духом WoW, но разве это плохо?

Журналистам, как и в прошлом году, демонстрируют четыре продукта: Auto Assault, Tabula Rasa, City of Villains и Guild Wars. Все игры выглядят просто супер. Все ориентированы на быстрое вовлечение игрока в активные действия. С прошлой выставки очень сильно изменилась Tabula Rasa, у меня даже сложилось впечатление, что разработчики умудрились учесть успех "курупноблочной" рисованной графики World of Warcraft. City of Villains заявлена как stand alone sequel по отношению к City of Heroes. При этом подчеркивается, несмотря на то, что игра полностью самостоятельна, будет очень здорово для игрока играть в обе игры. Во-первых, в CoV появится возможность строить базы для персонажей, которой можно будет воспользоваться и в CoH. Во-вторых, ожидаются зоны, в которые будет открыт доступ как из CoV, так и из CoH. Именно там можно будет заняться нормальным PvP тем, кому надоела стандартная арена.

Приближается окончание этого выставочного дня, и я подтягиваюсь в комнату **Mythic Entertainment**. Отведенное пространство едва вмещает "мисиков" и приглашенных. Появляются Марк Якобс (главный "мисиков" начальник) и Йон Гиллар (руководитель отдела разработок Games Workshop), которые, не тратя время даром, объявляют о том, что все права на разработку Warhammer Online передаются компании Mythic Entertainment. Марк говорит о том, что всегда фанател от "вархаммера", а Йон - о том, какие классные игры выпускают "мисики". После обмена любезностями

▲ А вот и сама локация. Версия демонстрирует еще те тормоза





все потянулись к буфетной стойке, а мне удалось перебраться парой слов с Марком Якобсом. Приведу их дословно: "Доработанный Gamebryo". Йес! Курица продолжает нести золотые яйца, не меняя коней на переправе. Остается надеяться, что старый проверенный движок вывезет игру к релизу в обещанном 2007 году.

Забрасываем со старшиной дневную добычу в отель и разбегаемся. Меня заносит к кинотеатру El Capitan, возле которого на проезжей части Аллеи звезд собралась народная толпа. Светящееся табло гласит: "Джимми Кимел живьем". Пытаюсь узнать у прохожих, кто за зверь этот Джимми. Никто не знает, но все стоят и ждут. Симпатичные японки тоже не знают. Тогда пытаюсь узнать у них, знают ли они о Чебурашке и крокодиле Гене, которые, как нам тут поют, суперпопулярны в стране самураев. Показываю им маленького гжелевого Чебурашку. Видят впервые, но огромные глаза и уши им явно нравятся. Дарю им его на память и топаю прочь. Пытаюсь фотографировать толпу, но полицейские говорят, что именно вот тут это делать нельзя. Oh, yeah, sure... Народ дружно взвизгивает, и на экране появляется мужик в костюме. Наверно, это Джимми. Точно - Джимми.

Но нам, неместным, не понять. Когда соберетесь в США на ПМЖ, по-

думайте об этом. Мы - обитатели разных планет.

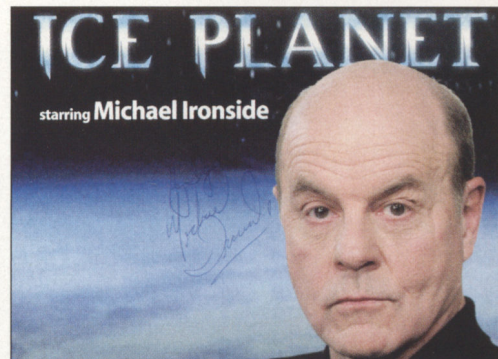
### День второй, суeta суeta

Главная встреча сегодняшнего дня - с Майклом Айронсайдом... "Сканеры", "Вспомнить все", "Торец 2", "Звездный десант" - маэстро снялся в 120 фильмах. Более того, это его голосом говорит Сэм Фишер в Splinter Cell. Родился в Канаде, с 1982 года живет в Лос-Анджелесе. Интересно, сыграл кто-нибудь еще столько плохих парней?

На E3 его затащила компания *SpaceWorks Entertainment Inc.*, которая недавно прикупила права на вселенную, использованную в полнометражном фильме Ice Planet (2001) и теперь собирается не только отснять пять сезонов одноименного телесериала по 22 серии в каждом, но и создать компьютерную игру.

Айронсайд играет капитана космического корабля "Магеллан", генерала Джонаса Треджера. Корабль отправляется выполнять некую секретную миссию, терпит бедствие и оказывается на загадочной покрытой льдами планете. Параллельно Землю атакуют скорпы, продвинутая раса чужих.

Перед командой корабля стоит задача выживания в неблагоприятных условиях. Планета хранит множество секретов и следов конфликтов неиз-



↑ От Майкла веет просто животным магнетизмом и внутренней силой. Тоже монстр?

вестных цивилизаций. Постепенно выясняется, что Треджеру сотоварищи уготована далеко не последняя роль в складывающейся глобальной ситуации.

Ожидается, что в игре будет 22 уровня - по количеству часовых TV-сериалов, причем они будут тесно связаны с тем, что игроки увидят по ящику. Съемка фильма стартует в сентябре этого года в Канаде. Все основные персонажи попадут и в игру, их полноценная проработка считается одним из главных коньков всей затеи.

Майкл выглядит прекрасно и не пьет водки. Это, конечно, хорошо, но жаль, что он не сможет воспользоваться нашим скромным подарком по прямому назначению.

Вторая, не менее важная для нас

# ИНТЕРНЕТ в центре Москвы

лучшие условия подключения к сети **RiNet-Центр**  
кабельная инфраструктура в районах ЯКИМАНКА, ЗАМОСКВОРЕЧЬЕ, ДОНСКОЙ, ДАНИЛОВСКИЙ

**ВЫДЕЛЕННЫЕ**  
с неограниченным трафиком  
**КАНАЛЫ от \$20!**

**БОНУСНЫЕ ПРОГРАММЫ  
ДЛЯ НОВЫХ АБОНЕНТОВ**



подробности: [www.rinet.ru](http://www.rinet.ru) круглосуточно:  
**(095) 232-1730**  
**238-3922**

в ответе за тех, кого подключили...

**RINET**

Internet Service Provider





✦ Мы поняли: министерство обороны США постоянно меняет контингент Special Forces на E3. Типа: Ирак, ЕЗ, Куба и т.д. Эту суровую школу должны пройти все бойцы

со старшиной встреча - из разряда традиционных, с реальными представителями Special Forces. И тут нас ждал определенный облом: те мужики, с которыми мы так хорошо пообщались в прошлом году, на этой ЕЗ не присутствуют. Обидно, мы специально запасли презенты для Майка Реджистера и его друзей. Правда, мы выяснили, что здесь есть его сослуживцы, которые числятся с ним в "одной компании". Ну и отлично, упаковав все подарки в пакет, мы отдаем его в загорелые и мозолистые руки.

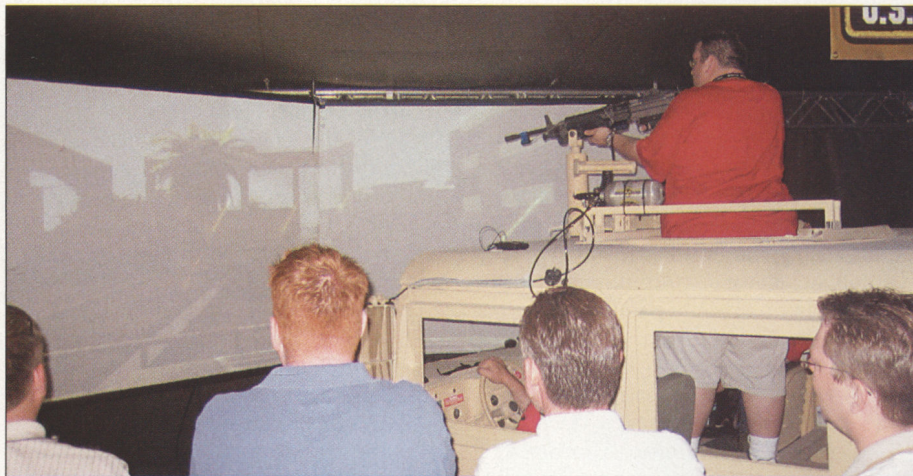
"А это - вам", - добавляем мы, доставая еще один классический полуплитровый сувенир из России.

"А вы смотрели наш стенд?" - звучит в ответ.

"Сейчас и посмотрим", - отвечаем мы и заглядываем в установленную рядом с Convention Center брезентовую палатку. Внутри тента мощно урчит огромная установка для охлаждения воздуха. Здесь настоящий оазис. На стене висит огромный экран, перед которым установлен джип с пулеметом. За пулеметом стоит мужик, поливающий очередями городской квартал восточного города. Ему помогают еще двое, эти ведут огонь из автоматических винтовок.

Чуть позже мы навестили и стенд US Army, где нам презентовали два сухих пайка, затянутых в специальный пластик. По возвращении в Москву мы поддались любопытству и вскрыли один, в нем оказалась куча пакетиков, 1200 килокалорий и влажная салфетка, но это другая история...

Симпатяга Вики Кайзер встретила нас в расположении LucasArts, и сразу же отвела к местам демонстрации новинок. На меня наибольшее впечатление произвел Star Wars Battlefront II, в котором к вашим услугам играбельный джедай в интервью из третьего эпизода саги. Все действия нашего героя непосредственно отражаются на глобальных материях. А может он весьма многое. Задания мис-



✦ Интересно, найдется ли в армии форма для такого пулеметчика? Ему явно нужно поменьше увлекаться монстрами фастфуда

сий связаны со всеми шестью эпизодами истории. В игре появилась дюжина ранее не виданных локаций, в том числе - вулканический Мустафар и космическая битва над Корускантом. Мы побываем на Звезде смерти и на челноке Tantive IV, на котором спасается принцесса Лея в самом начале четвертого эпизода. В определенных ключевые моменты схваток игроку даже дадут ощутить Силу.

Одна из самых крутых фиш: игроки смогут принять участие в космическом комбате. По ходу одной и той же миссии можно будет забраться в подходящий аппарат, полетать-подражаться с представителями противника, залететь в докировочный отсек вражеского флагмана, захватить его командный пост, снять внешние защитные щиты, пострелять из орудий и после всего этого уничтожить корабль изнутри.

На этом наша основная программа встреч ЕЗ была завершена. Не потому, что нам не с кем было встречаться. Выставка - огромна, пересечься всем и со всеми просто физически не реально. При всем желании.

Вечерняя пати NCsoft состоялась в отеле Figueroa, что находится на одноименной стрит всего в десяти минутах ходьбы от Convention Center. Каждый раз, проходя мимо, я думал о его скупых владельцах, которые не хотят тратить доллары на ремонт здания. Тем приятнее было узнать, что это не так, что это фишка такая.

Просто здесь пытаются передать стиль, дух, атмосферу и прочие особенности Марокко. И потертые стены - это типа фрески в традиционном-национальном африканском варианте. Центром вечеринки стал бассейн. Среди присутствующих ходили девушки в нарядных одеяниях и предлагали местную мелкую выпечку. За барной стойкой трудилось три бармена, которые оперативно выдавали коктейли из меню. В последнем значилось шесть вариантов на тему Guild Wars: Warrior, Elemental, Ranger, Monk, Necromancer и Mesmer. Вот, к примеру, состав Warrior: "Солидная

порция баккардийского рома смешивается с колой и лимонным соком для образования напитка, пригодного для употребления во время боя. Подавать со льдом". Стоя в очереди, народ дружно знакомился друг с другом и говорил о погоде, стране происхождения и стране пребывания.

Официальная часть была очень короткой, в стиле "Как здорово, что все мы здесь и сегодня". Заодно прошло представление друг дружке разносторонних отделений NCsoft.

Темнело. В бассейне отражалась луна и фонарики.

Я заметил Ричарда нашего Гэрриота, который по-прежнему тщательно следит за собой и шикарно выглядит. Даже отратил два тоненькие косички, сантиметров по 20, которые странным образом ему идут, учитывая армейский характер его прически. Я уже собрался подойти для традиционного ульгимского приветствия, но тут раздался тройной "Бултых!", и присутствующие дружно засмеялись.

В бассейне плавали три мужика. С одним из них, обладающим армянскими корнями, я как раз познакомился за бокалом "Некроманта". Он выбрался из воды рядом со мной и, естественно, я не удержался от вопроса о том, зачем все это им понадобилось. "Понимаешь, - ответил мой армянин, - я начал подзуживать моего начальника, что он не прыгнет в бассейн. Он и не собирался, но второй мужик из на-

#### ✦ Коктейли Guild Wars в ассортименте







↑ Ричард и Келли на пороге донжона. Сильная партия

шей компании умудрился каким-то образом спихнуть его в воду. Тогда я тоже прыгнул, чтобы начальнику не было обидно. А уж за нами прыгнул и тот второй, чтобы нам не было обидно". Такая, вот, корпоративная этика, однако. Предложил ему сухую футболку, и он, молодец, не отказался.

А Гэрриота я все же нашел, причем в компании очень симпатичной подружки. Думаю, что примерно так могла бы выглядеть в молодости Сандра Буллок. Привет, привет. Есть пара минут? Есть. Сказал ему, что мне понравилась Tabula Rasa. Рассказал про то, что в Киеве сделали трехмерный движок для UO, спросил, как он ко всему этому относится. В ответ прозвучало, что отношение совершенно ровное, ему не жалко. И вообще он считает, что выпущенная игра начинает жить собственной жизнью, и это естественно. И назвал киевских программистов молодцами. И классически улыбнулся в момент фотографирования.

### День третий, с глаз долой

Финальный. Кто не успел, тот ждет целый год. Самая главная задача - дособрать недостающие пресс-киты и дофотографировать нужные сюжеты. Начинаем с центрального входа, где на фоне вечнорякоглубого утреннего калифорнийского неба красуется матричная реклама Atari. И понеслась.

Заходим в Южном зале на территорию WoW и несколько театрально демонстрируем пиарщице Blizzard карту плакатного размера. Она говорит "Bay", и мы дарим ей сразу несколько номеров, попутно выясняя, что права на карту проданы, кажется, Bradley Games. И эти опоздали.

Еще один восторг наблюдаем в локации Sony Online Entertainment: королева Антония на обложке нашего февральского номера получилась



↑ Этот добрый человек сам выковал все доспехи и оружие. На E3 его пригласили для рекламы EQ2

просто шикарно. Попросят прислать еще. Пришлем обязательно.

Приятное незаконченное дело ждет меня по адресу в Kentia' 7509. Здесь стоит небольшой стенд компании Bert-Co, весь заставленный упаковкой игрушек. Еще при первом посещении Кентии в день открытия выставки я заметил на самом видном месте бокс подарочного издания WoW и рассказал печальную историю о том, что сделали с нашим аналогичным боксом на таможне. Дамы на стенде мне посочувствовали, я пошел дальше, когда одна из них меня догнала и предложила зайти под занавес мероприятия - они подарят мне бокс...

И подарили. И это не мелочь, на мой взгляд, и Задорнов опять стыдливо отдыхает. Нельзя, неправильно это - всех мерить одной меркой.

В этот вечер мы со старшиной традиционно скромно отужинали в уютном итальянском ресторанчике, что на третьем этаже торгового центра рядом с кинотеатром Kodak. Иногда нужно себя баловать.

Е3 закончилась.

Всем спасибо.

### Послесловие с приключениями

Я улетал из ЛА через день, в воскресенье. Шатл в аэропорт был заказан на 12.45. Еще при заказе я заподозрил, что что-то здесь не так, ведь регистрация на рейс начиналась уже в 13.15. А заканчивалась в 14.20. Но потом подумал, что шатловники знают чего-то такого, чего я не знаю, что им виднее, т.к. они профессионально и ежедневно занимаются развозкой народа. В 12.45 шатл не пришел. И тут я понял, что влип. Понял это и индус на ресепшене. Который тоже влип, т.к. шатл заказывал он. "Во всем виновата эта дура, которая принимала заказ", - заявил он и начал названивать диспетчеру.

- Шатл будет в 13.15.

- Я же не успею...

- Нет, он должен быть с 13.00 до 13.15.

Микроавтобус Super Shuttle подкатил ровно в 13.00.

- А почему вы не приехали в 12.45?

- Так у меня же заказ на 13.00.

- ?

За рулем - доброжелательный армянин, с которым мы перешли на русский уже минуты через три. Мы едем в LAX, попутно нам нужно забрать еще пару клиентов. Он пытается меня успокоить, спасибо ему за это. Первого клиента не оказывается в нужном месте в нужное время. Ждем пять минут и едем дальше. Второй, мужчина в летах, садится чуть ли не на ходу.

У водителя - сын в Ираке, служит там в "хим-дым-радиация" войсках в чине капитана. Знает два иностранных языка, за каждый ему доплачивают \$300 ежемесячно. Я ему говорю, что у меня подполковничья пенсия порядка \$100 при 20 годах выслуги. Он не верит. Тогда я говорю, что у соседки стаж 32 года, а пенсия - \$50. Он ужасается: его жена еще работает, но, если она уйдет на пенсию, то будет получать 120% от того, что получает сейчас. Я ему верю.

Показался LAX, мы проезжаем мимо терминала, где нужно было сойти моему попутчику. Тот делает недомовенное выражение лица и слышит в ответ:

- Он очень спешит, опаздывает, сначала забросим его, ок?

Попутчик широко улыбается и кивает головой. Еще один привет Задорнову.

В 14.00 я прощаюсь с армянином-водителем. Очередь для регистрации на "Люфтганзу" - человек 120. Начиная обходить ее со стороны стоек, навстречу - миловидная дама в форме со списками пассажиров в руках. Вникает в мою ситуацию с полуслова и ставит меня в очередь для первого класса. В 14.15, за пять минут до окончания регистрации, я подхожу к стойке. Я оказался последним, кто попал на огромный "горбатый" боинг. Со мной летело 390 человек.

Не повторяйте мою ошибку, ставьте все, что кажется мало-мальски странным, под здоровое сомнение.

Редакция благодарит компании "1С" и "Акелла" за помощь, оказанную во время выставки.





# African Alliance



Жанр Real-time Tactics Издатель Game Factory Interactive Разработчик МИСТленд-Юг Дата выхода Не известна Сайт [www.mistgames.ru/projects.php?project\\_id=8](http://www.mistgames.ru/projects.php?project_id=8)

Не ходите геймеры в Африку гулять, а то попадете, не ровен час, в местность далекую и опасную... Алмазным берегом называется. И не надейтесь набрести здесь на залежи лучших друзей девушек, хорошо если найдете гору человеческих костей, а все потому, что климат политический в этих краях уж очень нездоровый. Войска зловерного диктатора, отряды белых фермеров, согнанных с земли и желающих ее вернуть, банды мародеров, подразделения под началом политической оппозиции, а также части ООН - все эти фракции только и делают, что при каждом удобном случае охотятся друг на друга, а заодно и на мирных жителей. Так что если уж все-таки занесет туда нелегкая, то единственный способ оказаться в живых - выбрать себе компанию близкую по духу и показать всем остальным несогласным африканскую мать Кузьмы.

Приблизительно так будут обстоять дела в новом проекте African Alliance от всеми нами любимой (со

А может, плюнуть на все эту кутерьму, приватизировать вертолет и нахнусть на Сейшелы?



знаком "плюс" или "минус" - решайте сами) компании "МИСТленд-Юг". Игра пока находится на самом начальном этапе разработки, а поэтому единственное, что мы можем вам сообщить, так это набор заявленных фиш, в числе которых более 100 видов реалистичного оружия, полностью интерактивное окружение, возможность стрельбы из танков и станковых пулеметов и оригинальная экономическая система. Да, и самое главное: в отличие от выводка проектов серии Jagged Alliance, разрабатываемых в недрах все той же компании, в African

Alliance будет править балом реалтайм. В принципе, на этом можно было бы пока и остановиться, обнадежив напоследок наших читателей тем, что "вполне вероятно нас ждет интересная игра", снабдив этот прогноз привычными фразами типа "время покажет", "милая графика" и прочими ничего не значащими банальностями. Но, увы, призрак "АЛЬФА: Антитеррор", появляющийся перед глазами при всяком упоминании "МИСТленд-Юг", укоризненно качает пальцем и просит губу особо не раскатывать. - **Александр ВАСНЕВ**

Нападение на "Красный Крест"? Как неpolitкорректно!



## AGE OF EMPIRES 3

Жанр RTS Издатель Microsoft Разработчик Ensemble Studios Дата выхода Осень 2005 Сайт [www.ageofempires3.com](http://www.ageofempires3.com)

Почему улицы так пустынные? Все уехали покорять Новый Свет



Об Age of Empires 3 мы писали много. Об Age of Empires 3 мы писали недавно. С той поры стал известен лишь набор мелких деталей, который, будучи перечислен в полном объеме, скорее привнес бы в головы наших читателей путаницу, чем прояснил ситуацию. Поэтому, готовя превью, мы решили выбрать некую общую тему для разговора, и ею стала война (за окошком все-таки май, да и к тому же именно эта ключевая составляющая любой RTS была как раз менее всего обсуждаема в предыдущей статье). Но, преж-



No pasaran! Ферштеешь?

де чем говорить о фишах Age of Empires 3, позвольте сообщить вам новость, пройти мимо которой мы просто не имели права: объявлена восьмая играбельная нация. Компа-



нию заявленным ранее Англии, Франции, Испании, а также Португалии, Германии, Турции и Голландии в Эпоху великих географических открытий составит... составит... Россия! Одумались-таки буржуи. А то слыханное ли дело: Россию-матушку, да в адд-он (как это планировалось ранее).

Но, порадовались - и хватит, негоже отвлекаться от основной темы, войны то есть. В боях теперь смогут поучаствовать одновременно 300-400 юнитов, правда, геймплей будет построен таким образом, чтобы этот потолок достигался как можно реже. Но все равно, пара сотен - уже что-то, и пусть сие количество и не сравнимо с масштабами "Казачков" или Rome: Total War, для девелоперов из Ensemble Studios подобный переход - большой шаг вперед.

Известно, что юниты будут обучены основам военного дела тех времен. Так, например, мушкетеры по умолчанию предпочитают перемещаться по карте строем в две шеренги, а заведя неприятеля, первый ряд солдат автоматически встанет на одно колено, тем самым позволяя второй линии вести огонь по противнику. Кавалерия также сможет выбирать наиболее оптимальный строй во время атаки вражеской пехоты и артиллерии. Как говорят разработчики, посылать на штурм орудийных позиций "царицу



В ту пору "Летучие голландцы" ходили косяками

полей", будет чревато большими людскими потерями.

Помимо использования традиционных для европейских государств того времени юнитов, у нас появится возможность привлечь под свои знамена подразделения союзных индейских племен (например, конных лучников). Хороший выбор для тех, кто предпочитает таскать каштаны из огня чужими руками. Або-

ригены, кстати, кроме помощи в бою смогут научить ваших крестьян традиционным методам земледелия (наверное, с применением шаманских плясок и жертвоприношений). Правда, эта деталь уже из мирной оперы, а поскольку военная тема исчерпана, давайте поставим в этом разговоре точку и подождем осеннего релиза. - **Александр ВАСНЕВ**

## ALAN WAKE

Жанр Survival Horror Издатель Не объявлен Разработчик Remedy Дата выхода Не анонсирована Сайт [www.alanwake.com](http://www.alanwake.com)



Символизм чистой воды: дорога как жизненный путь и т.д., и т.п...

Такое ощущение, господа и дамы, что в Remedy, наконец, полностью разобрались с жанровой направленностью своих игр, довольны натренировавшись в Max Payne и Max Payne 2 бить сюжетную белку в глаз, а затем делать ей контрольный в голову из двух "Беретт" по-македонски. Направление это можно обозвать как "игры разума", т.е. попытка превратить процесс в настоящий сеанс у психоаналитика с распутыванием завихрений в рассудке главного героя. Причем попытка не в духе "Сестра, этому дурику еще 9мм просветляющего", а с таинственными похождениями

по снам и кошмарам; по неведомым тропинкам разума, причем обязательно с обнаружением невиданных зверей.

Другими словами, Remedy на E3 официально объявила о создании новой игры - Alan Wake, проекта, жанр которого сами разработчики определили как "психологический экшн-триллер". Что они этим хотели сказать, пока судить сложно, так как непосредственно геймплея на презентации представлено не было, но вот о сюжетной стороне появились интересные подробности, которые говорят, что скоро мы вполне возможно увидим новый хит жанра survival horror.

Алан Уэйк - писатель. Именитый писатель ужасиков в духе Стивена Кинга. И секрет его успеха в том, что выдавать метраж текста очередной страшилки для него гораздо легче, чем для его конкурентов - у Алана есть невеста, которая одновременно является его музой. Не в смысле внешности, здесь как раз все в порядке. Но когда Алан засыпает рядом с ней, ему снятся

странные и страшные сны. Очнувшись, Алан записывает их, получая, таким образом, новый книжный бестселлер.

Только однажды невеста Алана пропадает - неизвестно как, неизвестно куда. И герой, переживая не столько коммерческую, сколько личную трагедию, начисто лишается сна в прямом смысле этого слова. Не в силах долго выдерживать нагрузку на мозг от бесконечного бодрствования, он отправляется в тихий

Вот он, Алан Уэйк. Дранный шарфик, облезлая джинсовка под старым плащом вместо черной кожанки и полицейского значка, но взгляд все тот же...







Смена освещения в игре в зависимости от времени суток

городок Прайд Фоллз, штат Вашингтон, где располагается небольшая клиника по лечению бессонницы. Прописанные лекарства действуют - Алан засыпает в палате, но когда он просыпается, то видит рядом с собой девушку, точь-в-точь напоминающую невесту. Вместе с ее появлением возвращаются и те кошмары, которые Алан видит во сне. Казалось бы, живи, да радуйся, все стало как встарь. Да не совсем. Через некоторое время кошмары Алана Уэйка начинают обретать плотность в реальном мире, и перед главным героем встает главный вопрос: кто постепенно сходит с ума, он или окружающий его мир?

Как вы поняли, это была только предыстория, а уж какие события и какие кошмары главгерою доведется прочувствовать во время игры, ведает только неутомимый Сэм Лэйк, бессменный автор сценариев в Remedy, придумавший обоих "Пейнов", а теперь ответственный и за Alan Wake. В одном можно быть



И все же интересно, ходить-то по всей этой территории можно будет, или оно только "для красоты"?

уверенным на все сто процентов - другого такого любителя излагать все в стиле "нуар" найти трудно, так что если вы видели Max Payne, представление о диалогах в новой игре имеете.

Остальные сведения об игре отрывочны. Известно, что в Alan Wake полностью моделируется жизнь городка со всеми жителями. Новый движок Remedy позволяет воссоздавать его до мельчайших подробностей, одновременно отрицая огромные дистанции окружающего ландшафта в реальном времени. Разработчики поставили себе целью максимально подробно, до кирпичика отобразить стандартный маленький американский городок, чтобы западный зритель при виде картинки на экране сразу узнавал знакомые (и не всегда приятные) черты того или иного здания, будь то станция заправки, магазин или полицейский участок. По впечатлениям с Е3, это действительно работает, хотя нам, жителям страны медведей, от этого, в общем-то, ни горячо, ни холодно.

Другой выдающейся особенностью движка Alan Wake является система освещения. Предполагается, что свет и тьма будут одними из главных действующих сил в сюжете игры, так что обработка взаимодействий источников света и теней

в ней будет поставлена на одно из первых мест. Начиная от потрясающей работы дневного освещения на не менее потрясающем ландшафте (см. скриншоты, если Remedy не врет, это реальные кадры из игры!) и заканчивая всевозможными вариантами освещения искусственного: фонари на улицах, фары автомобилей, нечеткий луч фонарика в руке главгероя и даже прожектор маяка на мысу за городом. Все это будет сочетаться с большой гаммой погодных условий - преддawnным туманом, серым дневным моросивом или мрачным вечерним затишьем перед ночным ураганом.

Кстати говоря, в качестве примера использования новой технологии освещения, можно вспомнить про одну из подробностей анонса: по мере развития сюжета игры тьма, являясь пристанищем и носителем кошмаров Алана Уэйка, будет постепенно овладевать городом - дни будут становиться короче, а ночи длиннее и темнее.

Как уже упоминалось, за всеми этими красотами Remedy на Е3 так и не показала главного - как же в это надобно играть, и сколько будет экшна, а сколько психологического триллера. Единственной обмолвкой о геймплее была фраза, что прохождение Alan Wake будет основываться на миссиях. Фраза тем боле загадочна, если учесть, что понятие миссии подразумевает четкую установку окружающих условий, в то время как движок игры намерен моделировать жизнь городка в реальном времени со всей его хаотичностью.

Это все, конечно, гадание на кофейной гуще. Ясно только одно - в Remedy определенно задумали новый, нетривиальный по сюжету и характеру хит, который они, я уверен, сделают как надо. То ли мне это интуиция подсказывает, то ли Max Payne и Max Payne 2... - **Андрей ЩУР**





# ARMED ASSAULT

Жанр Combat Simulation Издатель Не объявлен Разработчик Bohemia Interactive Studio Дата выхода IV квартал 2005

В первый день выставки вместо всемирно ожидаемого явления Operation Flashpoint 2 народу, разработчики анонсировали абсолютно новый проект Armed Assault. По сути, это тот же самый второй "Флэшпоинт" (командование отрядом, поездки на бронетехнике и прочие пре-

Лукавый взгляд черного брата

дельно реалистичные радости армейской жизни), только с более слабой графической технологией. Движок способен рисовать открытые пространства площадью 10 на 10 квадратных километров, что ровно в четыре раза меньше возможностей сиквела прославленного комбатсима. Зато в обеих играх будет

один и тот же искусственный интеллект и физическая модель.

Помимо одиночной кампании нас ожидают мультиплеерные сражения и встроенный в игру редактор карт. Вопрос о сюжете Armed Assault остается открытым. Пражские разработчики почему-то больше напирали на перечисление технологических фиш, об историческом периоде они не сказали ни слова, лишь отделались банальной фразой "новый сторилан". Судя по амуниции изображенных на скриншотах солдат, действие развернется в 80-90 годы. - Владимир ЧАПЛЫГИН

Прочесывание местности - один из неотъемлемых элементов игрового процесса Armed Assault



### Аудиовизуальные системы

- Домашние кинотеатры
- Hi-Fi, High End компоненты
- Системы спутникового и цифрового ТВ
- Фильмы и программы на DVD и CD

### Интерактивные развлекательные системы

- Развлекательные ПК
- Игровые приставки, манипуляторы и аксессуары
- Программное обеспечение
- Мобильные развлекательные устройства

### Инновационные электронные развлечения

Системы «Умный Дом»

Официальный партнер: РАТЭК

Информационная поддержка:

Computer Gaming World, Mobile News, PC Игры, Play, Stereo&Video, ТЗ, Total Film, АудиоМагазин, Жилая Среда, Игромания, Компьютер-Price, Навигатор Игрового Мира, Страна Игр, Техно Бизнес Маркет, Электроника: производство и торговля

Интернет-поддержка: Hi-Fi.Ru, Peterlink

Организатор: ИВЦ «РЕАЛ»

тел./факс: (812) 275-7561, 277-6089

e-mail: info@real-fair.ru

# 24—27 НОЯБРЯ 2005

САНКТ - ПЕТЕРБУРГ  
ЦВЗ «МАНЕЖ», ИСААКИЕВСКАЯ ПЛ., 1

4-я ВЫСТАВКА ДОМАШНИХ АУДИОВИЗУАЛЬНЫХ  
И ИНТЕРАКТИВНЫХ СИСТЕМ РАЗВЛЕЧЕНИЯ



Home Cinema & Interactive





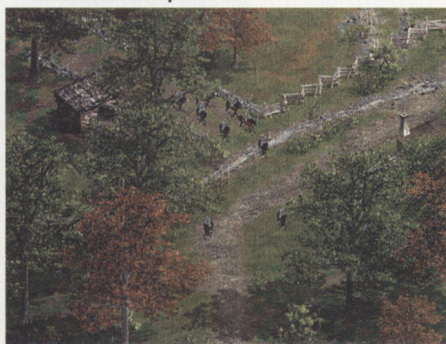
# AMERICAN CONQUEST: DIVIDED NATION

Жанр RTS Издатель CDV Разработчик GSC Game World, Revolution of Strategy Дата выхода Осень 2005 Сайт Нет

Уважаемые студенты Института военной истории имени GSC Game World, уведомляем вас о начале записи всех желающих на новый курс лекций под общим названием "Вооруженные конфликты на территории Северной и Центральной Америки в XIX веке".

В настоящий момент приглашенные специалисты из фирмы Revolution of Strategy совместно с научно-исследовательским отделом института разрабатывают интерактивное адаптированное пособие, в котором будут наглядно продемонстрированы все значимые сражения указанной эпохи. Особо обращаем ваше внимание на то, что авторы не намерены ограничиваться исключительно описанием Гражданской войны в Соединенных Штатах, а потому в окончательном варианте учебника вы сможете ознакомиться с материалами, посвященными Техасской войне за независимость (в частности, обороне форта Аламо), вооруженным конфликтам с участием армий США и Англии (оборона Нового Орлеана), а также

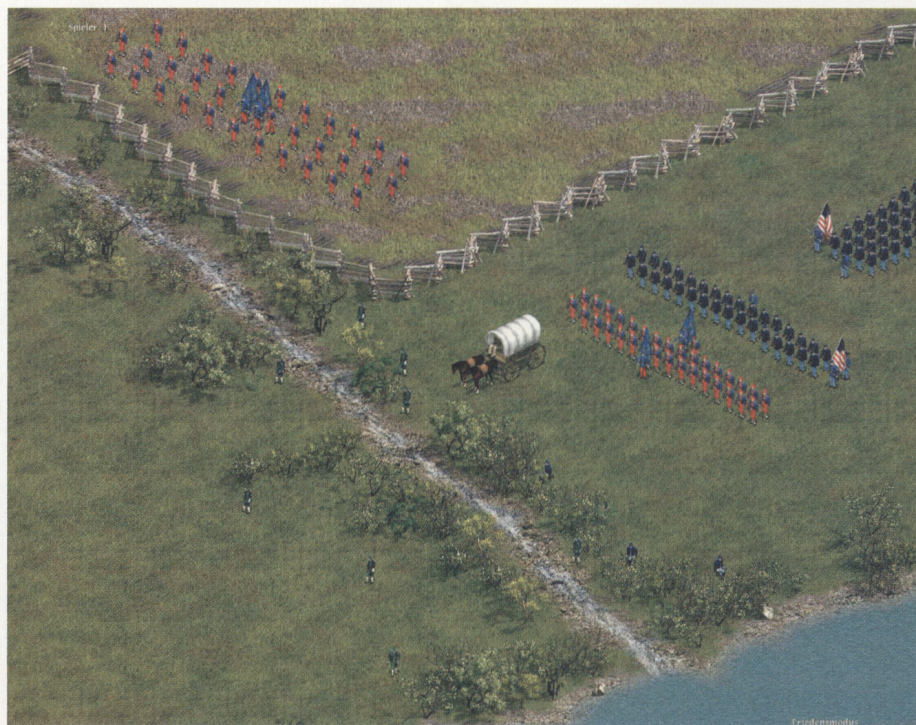
После ярких красок вторых "Казанов" серость (в прямом и переносном смысле) Divided Nation несколько настораживает



некоторым другим знаменательным вехам рассматриваемого периода. При подготовке пособия особое внимание было уделено точному воссозданию всех участвовавших в тех конфликтах видов войск (на студенческом жаргоне это означает "свыше 100 новых юнитов"). От проницательного взора наших сотрудников не укрылось практически ничто (даже первые субмарины).

Основная часть учебника будет состоять из 9 частей (некоторые почему-то называют их кампаниями) и 45 глав (также известных как миссии). Помимо этого в состав пособия войдет несколько приложе-

Или мне кажется, или разработчики решили несколько сократить количество юнитов на карте



## BLACK & WHITE 2

Жанр God Sim Издатель Electronic Arts Разработчик Lionhead Studios Дата выхода 2005 год Сайт bw2.lionhead.com/bw2

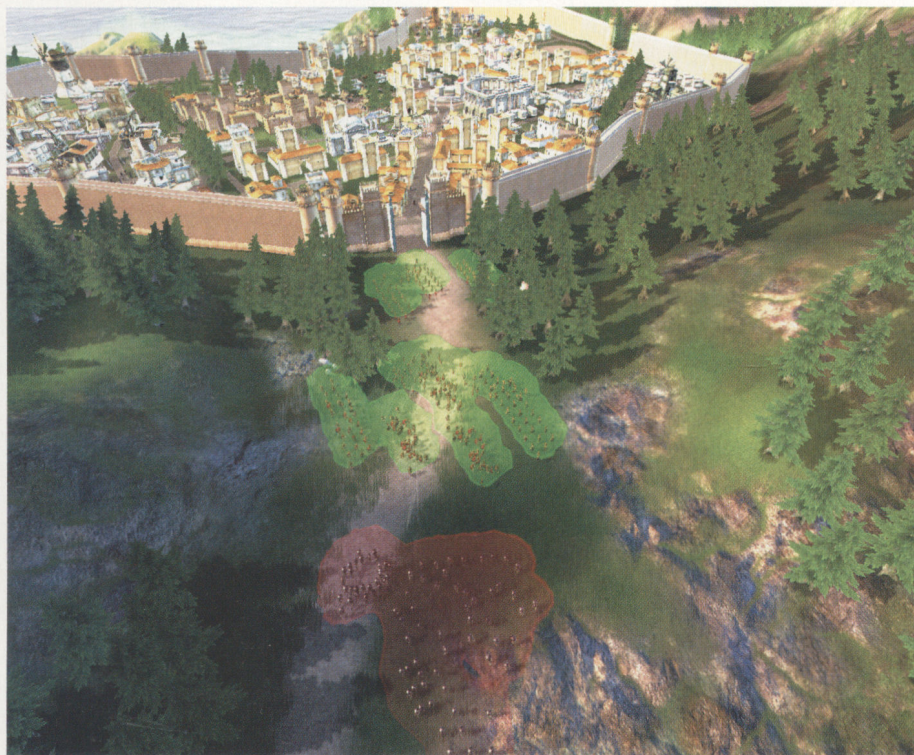
Если кто помнит, 2002 год порадовал нас замечательной и в высшей степени занимательной Black & White. Симулятором бога искренне восхищались, а про AI игры сочиняли легенды (вспомнить хотя бы рассказы о кровожадных коровах-гигантах).

Однако со временем восторг куда-то исчез, а на его месте тут же

появилась скука. Как же так? Сенсация, конечно, произошла, но масштаб ожидался совсем иной. Питер Молинье сотоварищи не учли один момент: размытость конечной цели рано или поздно послужат причиной пропадания интереса к игре. Проект, правда, все равно поместили в "Зал славы" как гениальный, но малоигрательный шедевр.







↑ Ох, не завидую я лучникам, решившим пострелять по укрепленному греческому городу

Black & White 2, по заверениям ее демиургов, ошибок прошлого не повторит. Отныне игра разделена на миссии с четко поставленными задачами, условиями победы и поражения. Что это будут за задачи, мы сказать пока затрудняемся, но если принять во внимание тот факт, что локальному богу придется содержать армию, то вряд ли они будут носить мирный характер.

В общем, создается впечатление, что Black & White сменила мирово-

зрение: из симулятора одного из всевышних она превращается в нечто вроде Total War, с осадами городов и масштабными битвами. Чтобы защитить поселение от неприятелей вам придется воздвигать стены, от толщины и высоты которых будет зависеть, вы не поверите, деторождаемость ваших поселенцев. А от деторождаемости - размер вашего городка и армии. Для более эффективного отражения атак неприятеля, на стенах рекомендуется



↑ Чтобы подданные не расслабились, а повышали производительность, не грех и "кричу" использовать



↑ Граждане, это гигантская корова. Гигантская корова, это граждане

размещать лучников и оборонительные сооружения.

Роль "крич", которых теперь ожидается пять штук, в целом, осталась неизменной: вы вольны обучать зверушку как добрым деяниям, так и злобным выходкам. Трейлеры демонстрируют активное участие подопечного в сражениях, что придает им особую пикантность.

- OrcHunter

## BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

Жанр FPS Издатель Ubisoft Entertainment Разработчик Gearbox Software, Ubisoft Shanghai Дата выхода Осень 2005  
Сайт [www.brothersinarmsgame.com/us/earnedinblood.php](http://www.brothersinarmsgame.com/us/earnedinblood.php)

В прошлом выпуске журнала мы поделились с вами самой свежей информацией об адд-оне к Brothers in Arms. Gearbox Entertainment привезла на выставку почти готовый продукт. Называется он Earned in Blood (рабочее название New Chapter отправилось на свалку истории) и повествует о приключениях сержанта Хартсока. Напомним, что в Road to Hill 30 приходилось воевать в шкуре Мэтта Бэйкера, но свежее испеченный главный герой несколько раз мелькал в многочисленных межуrolневых вставках. Например, с ним вы должны были встре-



титься в окрестностях пляжа "Юта" 6 июня 1944 года.

Сценарий адд-она больше всего походит на современный кинофильм, сотканный режиссером из кучи перемешанных эпизодов. То вам предлагают принять участие в событиях, предшествовавших началу оригинальной игры, то демонстрируют, что было после окончания финального видеоролика, то рассказывают, чем занимались другие члены "чертовой дюжины", пока Мэтт Бэйкер носился по окрестностям французского городка Карентан. Так что не удивляйтесь, если некоторые здания вам покажутся чересчур знакомыми. Поп-



↑ Перебежка от одного укрытия к другому. И так шаг за шагом всю игру

росту это новый взгляд на уже описанные события. На Е3 отряд Хартсока зачищал от недобитых фашистов деревушки между участками "Юта" и "Омаха", в то время как основные силы десанта прошли далеко вперед.





Немцы убежали в спешке, поэтому оставили на улицах даже штабные машины

Как и положено любому уважающему себя сборнику дополнительных миссий, Earned in Blood преподнесет геймерам несколько новых "стволов". Янки разживутся М3 (американские солдаты называли эту смертоносную машинку "оружием мира"), арсенал немцев пополнится FG42.

Похорошел искусственный интеллект противников. Теперь фашисты не только обороняют свои укрепления, но и используют такие же тактические приемы, что и вы. Например, подавление огнем и выход в тыл. Во время демонстрации игры возник очень интересный момент. Сидящий около компьютера разработчик отдал приказ отряду поддержки прижать горстку врагов

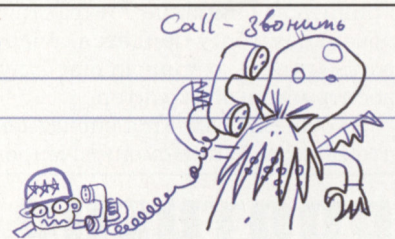


Хозяйке дома предстоит оттирать со стены огромное пятно крови. Зато как смотрится!

к стене полуразрушенного дома, а сам в роли незваного татарина огородами отправился к ним на свидание. Какого же было удивление девелопера, когда ведомого им персонажа встретили фрицы, которые тоже хотели зайти с фланга. Так что теперь тактические задумки

придется реализовывать с особой тщательностью. Как следствие, геймплей станет еще более нелнейным. Насколько сильно поумнел искусственный интеллект, мы узнаем в ноябре этого года. - Владимир ЧАПЛЫГИН

## CALL OF CTNULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH



Жанр FPS Издатель 2K Games Разработчик Headfirst Productions Дата выхода III квартал 2005 Сайт [www.callofctnulu.com](http://www.callofctnulu.com)



А потом в городе появится дешевая колбаса "Студенческая"

Для тех, кто слышит об Call of Cthulhu впервые или уже успел забыть о ней за прошедшие несколько лет, напомним, что в основе сценария игры лежит, как творчество мастера ужасов Говарда Филиппа Лавкрафта, так и известная на Западе настольная RPG от компании Chaosium. Получившийся сюжетный винегрет разработчики дополнительно разбавили собственными фантазиями о мире Ктулху.

Середина 20-х годов прошлого столетия. После столкновения с доселе невиданными существами полицейский Джек Уолтерс подает в отставку и становится частным детективом. Но и после ухода на вольные хлеба идолопоклонники Ктулху не дают ему покоя. Шарик заходит за ролики, и в итоге главный герой оказывается в больнице для душевнобольных. С этого момента управление Джеком переходит в ваши руки, а история превращается в страшный-престрашный шутер от первого лица с элементами RPG.

Впрочем, есть одно принципиальное "но". Создатели игры с завидной постоянностью мотаются по выставкам с одним и тем же продуктом, время от времени меняют издателей и дату выхода. Шутка ли, Dark Corners of the Earth находится в разработке аж с 1999 года. За это время некогда передовой

движок Netimmerse успел основательно состариться и покинул когорту передовых графических технологий. Если игра не выйдет этим летом, то сотрудников Headfirst Productions можно будет смело записывать в ряды упустивших свой шанс неудачников. - Владимир ЧАПЛЫГИН

Если ему выколоть глазик, он не обидится. У него их много





# CALL OF CTHULHU: DESTINY'S END

Жанр Survival Horror Издатель Hip Games Разработчик Headfirst Productions Дата выхода 2006 Сайт www.headfirst.co.uk



Компания Headfirst Productions до сих пор не выпустила многострадальной Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, что, впрочем, не помешало ей анонсировать еще одну игру по мотивам произведений Лавкрафта. Хорошие сюжеты в жанре horror сейчас нарасхват, так почему бы не попробовать пойти проторенной дорожкой?

События Destiny's End разворачиваются в наше время на территории побережья Новой Англии, густозаселенной древнейшими существами, во главе которых стоит осьминогоголовый бог Ктулху. Монстры предпочитают обитать в лесах, городских канализациях и тому подобных "курортных" местах. Видимо, данные локации настолько подходят для романтических ночных прогулок под луной, что туда однажды забрела парочка влюбленных: Эмилия и Джейк. Только поче-

му-то у молодого человека в стильной кожаной куртке наготове оказался Кольт 45 калибра. Наверное, он всегда держит его под рукой для обороны от будущей тещи.

Игроку позволено переключаться между двумя главными персонажами. Джейк мастерски владеет стрелковым оружием и неплохо машет дубинкой, арматурой и прочими подручными материалами. Но стоит ему удалиться от возлюбленной на приличное расстояние, так его тут же начинают мучить нестерпимые головные боли. Хрупкое создание по имени Эмилия обладает способностью заживлять раны и метать в противников сгустки энергии. При желании одиночную кампанию можно пройти с товарищем (или подружкой) в кооперативном режиме.

В Call of Cthulhu: Destiny's End нас ожидает традиционная для жанра survival horror графика. Темные-темные локации, нагнетающие атмосферу мелкие детали, убедительная пластика движений персонажей. Специальный призовой пирожок с полки программисты Headfirst Productions заслужили за качественные ночные пейзажи: промозглый дождь, облетевшие с деревьев листья валяются под нога-

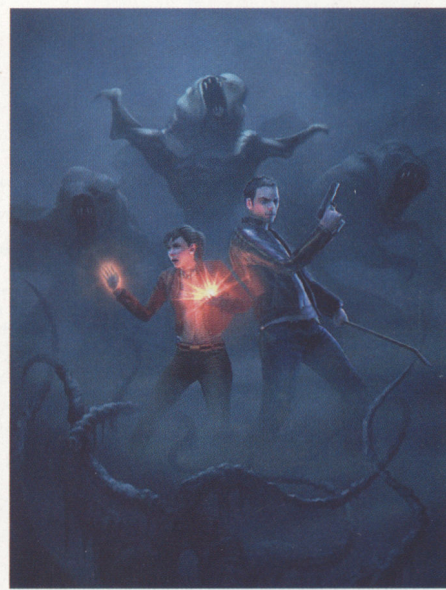
Наверняка татуировка на шее Джейка взялась неспроста



Что с тобой, дорогая?  
Нажмет, я упала на горошину.  
Получается, я теперь принцесса?

ми, а холодный океан непрерывно штурмует волнами каменные утесы.

И хотя, по сравнению с Dark Corners of the Earth, Destiny's End и выглядит более поповской, но если заявленные разработчиками фишки не растеряются по дороге к релизу, то может получиться достойный конкурент сериалу Silent Hill. - Владимир ЧАПЛЫГИН



# CALL OF DUTY 2

Жанр FPS Издатель Activision Разработчик Infinity Ward Дата выхода Сентябрь 2005 Сайт www.callofduty.com

Call of Duty 2 - это новая ступень в развитии жанра милитаристических FPS. Infinity Ward можно было и дальше эксплуатировать хорошо зарекомендовавшие себя старые принципы построения игры: линейность событий, обилие скриптовых сценок и скоротечных сражений. Ан нет, разработчики решились провести тотальную инвентаризацию технологий и сдать все старое в утиль. Прямому пути из пункта "А" в пункт "Б" теперь существует нес-

колько альтернатив. Показанный на выставке уровень Toujane из британской кампании в Северной Африке щеголял внушительным числом вариантов прохождения.

Поумневший искусственный интеллект противников научился самостоятельно оценивать боевую ситуацию и в самый неподходящий момент бросаться в контратаку или же проделывать хитрый обходной маневр. Часть фашистов поливает ваши позиции из пулеметов, в то



А где африканский загар? Видать, желторотые еще

время как другая пытается забраться в тыл. Стоит открыть по ним плотный упредительный огонь, как они тут же рассредоточатся по окрестностям, постараются отойти назад для перегруппировки и попробуют объявиться уже в новом месте.





По сравнению с Call of Duty, в сиквеле увеличилось число сражений на свежем воздухе. На больших открытых пространствах вражеские командиры сначала пускают вперед маленький разведывательный отряд, которому поручается нащупать слабое место в обороне, и только после этого они кидают туда все имеющиеся в их распоряжении силы.

Как и раньше, мы воюем за Англию, США и СССР. Только туманный Альбион представлен аж двумя персонажами: сержантом Дэвисом из 8-й армии генерала Монтгомери и командиром танка Уэлш из 7-й бронетанковой дивизии (те самые "Пустынные крысы"). За янки отдувается капрал Билли Тейлор из 2-го батальона рейнджеров, а за Советов воюет рядовой Василий Иванович Козлов. Что касается сражений из первой части игры, то в Call of Duty 2 разработчики вернутся только к Сталинградской битве. Так что пов-



Зачем держать бензин около береговой артиллерии?

торное водружение флага над Рейхстагом переносится на неопределенный срок. Среди новинок ожидаются кошки-мышки с Эрвином Роммелем в Тунисе, Ливии и Египте, невероятные приключения американцев во Франции, а также битвы за Москву и Харьков.

Графическое наполнение Call of Duty 2 оправдало возложенные на него ожидания. Настоящим сюрпризом стал изрядно похорошевший звук. К игре прикрутили уникальный эффект, который позволяет чувствовать на каком расстоянии от твоего уха свистят пули. Все солдаты (в том числе и немецкие) снаб-

жены индивидуальными голосами и набором из 500-700 отличных друг от друга реплик (всего написано свыше 20 тысяч строчек диалогов). И произносятся они их не от балды, а в строгом соответствии с разворачивающимися событиями. Тот, кто первый увидит парочку фрицев около подорванного танка, тут же орет: "Внимание, два автоматчика за броней!" или что-нибудь в таком духе, что поможет вам сориентироваться на местности и получить информацию о противнике и его вооружении. Эффект полного погружения гарантирован. - **Владимир ЧАПЛЫГИН**

## CITY OF THE DEAD

Жанр FPS Издатель Hip Interactive Разработчик Kuju Дата выхода Май 2006 года Сайт [www.kuju.com](http://www.kuju.com)

Слон, ты мог бы быть. Ах, какой ты мог бы быть, договорись Американ МакГи и Джордж Ромеро. Не тот Ромеро, который научил людей ждать "Дай Катану", а тот, который своими фильмами научил человечество бояться зомби. Слон, мне даже представить страшно, каким бы ты вышел, соединись в тебе идеи "Рассвета мертвецов" и "Алисы". Но не переживай, слон, хоть и не быть тебе "Ах!", ты все равно будешь. Пусть и без МакГи, но зато с Ромеро. Пусть и не хоррор, но зато экшн. Не переживай, слон, такое случается.

Вечные проблемы муниципальных поликлиник...



Звать нашего слона City of the Dead. Хотя идея с момента своего первого упоминания сильно изменилась (несколько месяцев назад проскочила информация про союз МакГи и Ромеро, но недавно выяснилось, что это были лишь разговоры), игру на основе вселенной, созданной maestro фильмов ужасов, мы все же увидим. Заниматься ее разработкой подрядилась Kuju - не слишком популярная, хоть и достаточно крупная компания, занимающаяся игровыми поделками для всех игровых станций, включая мобильные телефоны (на PC ее можно вспомнить по провальному Warhammer 40K: Fire Warrior). Однако в пользу разработчика говорит то, что к этому моменту ушлые Kuju уже объявили о подписании контракта с еще одной интересной фигурой из области голливудского "хоррора". Это Том Савини, весьма известный художник по созданию костюмов всяких мертвяков и страшилищ, которого в роли актера можно было увидеть в "От заката до рассвета".



Подойдите ближе, бандерло... ой, это же не из этой сказки! Отойдите! Отойдите немедленно!

### Хроники нашего городка

Сюжет City of the Dead, как и положено, тривиален. Группка героев, выживших в наполненном зомби городе, отправляется на вертолете как можно подальше, то есть на заброшенный остров в море-окияне, надеясь найти там покой. Наивные. Какой же заброшенный остров бывает без огромной военно-научной базы, наполненной всякой нечистью (в данном случае зомбями)? Ни-ка-кой - нет таких на карте мира в сознании Джорджа Ромеро, поэтому придется героям столкнуться с очередной армией умертвий, задумчиво слоняющихся и по лабораториям самой базы, и по прилегающему городку, и по всей территории острова.

Но никаких тайных расследований и атмосферы пугающей зага-





↑ Одно из двух: либо зомби будут низкополигональные, либо это все будет жутко тормозить

дочности в стиле Resident Evil от City of the Dead не ждите. По своей динамике игра будет гораздо более похожа на House of the Dead, то есть зомби будут лезть на игрока с такой частотой и аппетитом, что у него вряд ли найдется время на перезарядку оружия. Пока непонятно, в какой форме будет выполнено прохождение, и какой свободой действий будет обладать игрок, но среди целей миссий упоминаются поиск секретных мест в городе, нахождение других выживших и даже построение баррикад, чтобы не дать зомби пробиться на защищаемую территорию. Большую часть времени игроки будут участвовать в событиях от лица персонажа по кличке "Red", которого будет озвучивать все тот же Том Савини.

В борьбе с зомби придется использовать и стандартные для таких игр средства обороны - пистолеты-шотганы-автоматы, и более оригинальные, вроде мин-ловушек, раскидывающих при взрыве во все стороны иглы, и гранат, "всасывающих" в себя все ближайшие предметы (не забывайте, база-то на острове не только военная, но и научная). Благодаря присутствию в игре запатентованной Navok'овской физики предполагается и наличие таких интересных особенностей, как сталкивание на ничего не подозревающих зомби чего-нибудь очень тяжелого, например, КамАЗа, или, на худой конец, бочки с бензином.

Практически неизвестен зверинец игры. Конечно, зомби, это здорово, но если вся вариативность



↑ Том Савини без грима

врагов будет заключаться в "этот зомби лысый, а у того ноги нет", сомнительно, что это вызовет у игроков бурю восторга. Пока известно только об одном разнообразии - среди обычных зомби будут зомби-полицейские, вооруженные пистолетами.

Из нестандартных новостей анонса выделяется заявление о наличии в City of the Dead различных вариантов мультиплеера, который будет включать в себя не только вполне ожидаемое кооперативное прохождение, но и дефматчи, где игроки смогут играть за обе стороны конфликта "Выжившие vs. Зомби". Очень интересно, как будет осуществляться игра за последних? - Андрей ЩУР

## CIVILIZATION IV

Жанр Глобальная стратегия Издатель 2K Games Разработчик Firaxis Games Дата выхода Конец 2005 Сайт [www.firaxis.com](http://www.firaxis.com)

Наши постоянные читатели наверняка были в некотором недоумении, почему это в "Навигаторе" до сих пор почти ничего не было написано о четвертой части Игры всех времен и народов. Отвечаю, мы не хотели спешить, делать скороспелые выводы и внушать игрокам необоснованные надежды. Собственно говоря, точно так же поступал и Сид Мейер, до последнего момента в Сети почти не было информации об игре, кроме нескольких не слишком выразительных скриншотов и туманных рассуждений "всего больше, и все лучше". Но вот, наконец, в рамках E3 восхищенным взорам публики была



продемонстрирована тестовая версия игры и даны все необходимые пояснения к ней. Так что мы теперь можем рассказывать со знанием дела.

Что же нас ждет, кроме нового полностью трехмерного движка (о котором я особо распространяться не буду, потому, как и так все видно на прилагаемых скриншотах)? Прежде всего, разработчики обещают удовлетворить многочисленные просьбы фанатов и выбросить некоторые нудные вещи, например, борьбу с загрязнениями. Действительно, после достижения определенного технологического уровня борьба эта сводилась к простому перемещению рабочих от одного квадрата к другому. Так что проще было



дать возможность игроку выделить некоторую часть своих доходов на экологию, после чего забыть о ней.

Впрочем, это, как и наличие в каждой цивилизации двух альтернативных лидеров, мелочи, но изменения затронут и основы игры.

Возьмем, к примеру, религию. Вместо обобщенных политеизма и монотеизма теперь будут семь конкретных религий (Христианство, Ислам, Буддизм и т.д.). Открыв какую-то религию, вы можете





сделать ее господствующей в вашем государстве, получив при этом определенные преимущества. Кроме того, будет возможность отправлять миссионеров в соседние державы. Как вы понимаете, если вас окружают цивилизации с той же религией, что и у вас, это одно, а если их религии враждебны вашей, совсем другое.

Вообще религиозная система обещает много интересных моментов. Например, каждая религия имеет главный город (типа Иерусалима или Мекки), и тот, кто владеет им, может "заглянуть" в любой город мира, жители которого исповедуют ту же религию.

Серьезные изменения претерпела и система форм правления. Собственно говоря, она приблизилась к тому, что мы имели в "Альфре Центавра". Больше нет фиксированных монархии, республики, демократии и т.д., вместо этого в определенные моменты вы сможете издавать указы, которые постепенно, и сформируют вашу форму правления. Например, вы можете запретить рабство в своей державе (а можете и не запрещать). Или ввести свободу слова. Или, наоборот, ввести жесткий контроль над мыслями своих граждан. В зависимости от

Несмотря на полную трехмерность и всякие новомодные прибамбасы, с первого взгляда можно определить, что это именно "Цивилизация"



Армии выглядят непривычно, где-то даже полсово. Но мы уверены, что полсовость эта - мнимая

того, что вы разрешаете, а что запрещаете, вы и получаете нужные вам бонусы.

Большие изменения произойдут в технологическом прогрессе. Прежде всего, дерево технологий перестанет быть линейным. В предыдущих играх есть несколько ключевых технологий, без обладания которыми победить невозможно. Однако пути к этим технологиям строго линейны, причем частенько на этих путях попадают технологии, которые лично вам не нужны (из-за стиля игры или конфигурации вашей державы). Теперь же будут существовать альтернативные пути ко всем ключевым технологиям. Так что вы сможете выбирать тот путь, который оптимален в данной конкретной ситуации.

Кстати, пропало и деление на технологические эры, теперь можно будет продвинуться по любой линии как угодно далеко, не распыляя научные силы на исследование мало-важных (лично для вас) технологий.

Как вы, несомненно, помните, в последнем адд-оне к третьей Циви-

лизации кроме военных, появились и научные лидеры. Эксперимент оказался удачным, так что в грядущей игре у нас будет целых пять типов лидеров (военачальник, ученый, артист, торговец, инженер и религиозный деятель). Каждый из них, при правильном использовании, принесет вашей державе соответствующий его специализации бонус.

Боевая система, похоже, будет тоже сильно отличаться от привычной нам. Прежде всего, все юниты станут составными. То есть, вместо одиночных воинов, копейщиков или мушкетеров, мы будем иметь отряды как минимум из трех единиц. Действуют отряды как единое целое, но погибает каждый сам по себе. Если враг нанес вам достаточно сильный удар, может погибнуть один из составляющих отряд воинов. После того, как погибнут все, отряд прекращает свое существование. Что это дает? В старой системе с полосками здоровья нанесенный юниту ущерб никак не отражался на силе его атаки и обороны, в новой же системе еще как отражается.

Появились в игре и своего рода ролевые элементы. Юниты (отряды) по мере роста опыта могут приобретать какие-то новые возможности. Вроде усиленной атаки или обороны против определенных типов войск, бонус в городских боях и т.д.

Скажу все же пару слов и о новом движке. Главная его особенность вовсе не трехмерность, а возможность плавно масштабировать карту. В самом мелком масштабе мы будем иметь земной шар, в самом крупном же сможем изучить любой город и его окрестности. Причем разработчики обещают, что определить что именно строиться в том или ином городе, каковы его характеристики и т.д. можно будет и при максимальном удалении. - Владимир ВЕСЕЛОВ



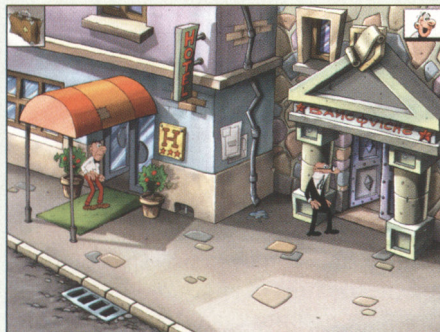
ПРОДОЛЖЕНИЯ ПРИКЛЮЧАЮТСЯ!



# МЕСТЬ СКАРАБЕЯ



Филемон разминулся с напарником. Одно его утешает – в этих пирамидах невозможно заблудиться... Во всяком случае, он на это надеется.



Агентам 008 есть за что недолго любить профессора Бактерию. Из-за его дорогостоящих экспериментов их вечно селят в дешёвые гостиницы.



Вот уже три часа Филемон решает, как ему проникнуть в музей. Старая выучка спецаргента не позволяет ему войти через подозрительно открытые двери.



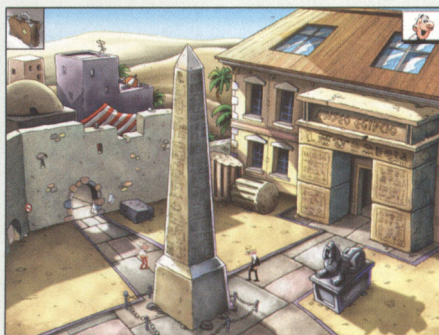
Вот она – месть скарабея! Настал час расплаты для тех, кто в детстве жёг жуков с помощью лупы.



В этом магазинчике помимо портрета Генерального секретаря, можно купить массу полезных вещей, от брелока с серпом и молотом до подержанной авиабомбы.



Агенты очень хотели попасть на экскурсию в главный собор Москвы, но, к сожалению, при реставрации рабочие по ошибке замуровали единственный вход.



Да... Умели же раньше делать дорожные указатели.

Фирма 1С и студия snowball.ru рады представить вам вторую часть приключений суперагентов **Мортаделло** и **Филемона**. На сей раз агентам 008 предстоит таинственную «Шестую секту» и разгадать древнюю тайну пирамид!

**ИГРУШКИ**  
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



**snowball.ru**  
мир в шутку



Продолжение приключений  
суперагентов 008 –  
в продаже с апреля!

«Агенты 008:  
Месья скарабея» (2CD)





# COMPANY OF HEROES

Жанр RTS Издатель THQ Разработчик Relic Entertainment Дата выхода 2006 Сайт [www.companyofheroesgame.com](http://www.companyofheroesgame.com)

Не стихает вал игр про Вторую мировую, особенно про самый ее конец. Вот и легендарные родители Homeworld, прославленная студия Relic Ent. снизошла с космических высот на грешную землю и обратилась к истории проведения, сами знаете, какой высадки с последующим променадом до западного берега Эльбы. В пресс-релизе THQ обещано перевернуть представление мировой игрово-общественности о том, что такое RTS и куда развиваться жанру дальше.

За художественное оформление и спецэффекты Company of Heroes отвечает новый фирменный движок Essence. Мотор получился приткий и очень навороченный. Каждый кадр показанного на E3 ролика обильно смазан шейдерами третьей версии и несет на себе явственную печать DX9. В результате картинка изрядно смахивает на "В тылу врага 2" с той только разницей, что сражения тут масштабнее и насыщеннее. Видна традиционная голливудская закуска: каждый квадратный миллиметр экрана наштапкован действующим так, что глаза разбегаются. Проработка деталей - на высочайшем уровне, на крупных планах различимы мельчайшие детали обмундирования солдат вплоть до царапин на походных котелках и оребрения на крышках фляг. Обещано, что юниты не будут походить друг на друга как клоны, каждому дадут чуть-чуть подправленный

скин и индивидуальную анимацию. Модели техники по качеству приближаются к тем, что можно будет увидеть во "Второй мировой" от "1С". Что будет с системными требованиями - страшно подумать. С перспективным проектом Best Way новую разработку Relic роднит и то, что каждый боец имеет развитый AI и тонко реагирует на изменения боевой обстановки. Честно говоря, этот аспект в ролике не особенно отражен, но видно, что солдатики умеют прятаться, менять позицию и толково использовать гранаты. Разработчики клянутся, что бойцы смогут действовать сообща и приспосабливать групповую тактику к изменяющимся условиям боя.

Физикой Company of Heroes заправляет уже знаменитый Havok 3.0. Этот набирающий все большую популярность движок принес в игру тотальную и очень реалистичную разрушаемость объектов, а также возможность изменения ландшафта. Очень советую всем интересующимся просмотреть ролик с E3 2005, где особое внимание следует обратить на то, как немецкую самоходку заносит на повороте, и как "Тигр" проламывается сквозь арку здания. О разлетающихся от взрыва телах и повсеместном ragdoll рассказывать уже как-то неудобно: такие вещи становятся обычными в стратегиях, заявленных на следующий год.

Значительное сходство Company of Heroes с будущей BTB 2 и War Front: Turning Point (о ней мы рассказывали в прошлом номере), а также вести из мастерских, где куется "Вторая мировая", наводят на некоторые мысли. В жанре RTS назревает качественный перелом, новые идеи витают в воздухе и некоторые из них уже находят поддержку современных технологий в области игровой графики и продвинутых AI.

Из характерных особенностей RTS следующего поколения следует отметить почти шутерную картинку. Очевидно, в RTS придут масштабность и глубина стратегического планирования, свойственные сегодня только походным стратегиям.

Главную роль в этом будет играть новый AI, развязывающий игроку руки и позволяющий не нянчиться с каждым юнитом, а задуматься о стратегии. И, наконец, нельзя не упомянуть реалистичную физику, которая активно вторгается в геймплей, превращая карту из простой декорации в существенный фактор, влияющий на рисунок боя.

Складывается ощущение, что к середине следующего года на рынок выйдут RTS нового поколения, конкурировать с которыми играм этого года, будет практически невозможно. - **Гнэл УНАНЯН**

Самое главное на этом скрине - не поразительного качества модели немцев, а художественно разрушенное здание на заднем плане



Традиция таскать на себе неподъемный рюкзак зародилась у заокеанских рейнджеров еще в те далекие годы





## CONFLICT: GLOBAL TERROR

Жанр TPS Издатель SCI, 2K Games Разработчик Pivotal Games Дата выхода Октябрь 2005 Сайт www.sci.co.uk



В самых ранних частях сериала Conflict четверка бойцов элитного американского подразделения "Дельта" предпочитала воевать на территории одной страны. Видать, огромные очаги терроризма наконец-то ликвидированы, так что в Global Terror спецназовцам на протяжении 14 миссий предстоит мотаться по всему белому свету.

Разработчики решили отказаться от почти чирокского автоприцеливания. Теперь перекрестие полностью подконтрольно мышью и быстро перемещается по экрану, но в случае обнаружения противника его ход значительно замедляется. Попросту говоря, теперь геймерам лишь помогают не проскочить мимо новой жертвы.

Еще одно значительное нововведение - появление развернутой системы отдачи приказов. До уровня Brothers in Arms игре еще далеко, а вот с последним Rainbow Six она

потягается на равных. К возможности переключаться между бойцами и простым командам добавятся некие "контекстно-зависимые распоряжения командира". Сотрудники Pivotal Games не стали уточнять суть данной формулировки, но, скорее всего, под ней подразумевается просьба главы отряда открыть дверь, бросить гранату, зачистить помещение или сделать что-нибудь в таком духе. Еще одна фишка - отсрочка выполнения полученного приказа. На практике это выглядит следующим образом: напарники начинают действовать только тогда, когда вы достигнете заранее оговоренной контрольной точки. В помещение можно вломиться сразу с двух направлений или же один отряд отвлекает противника, в то время как другой незаметно заходит в тыл. Поумневшие



Теперь в спецназ берут только с дипломом программиста

напарники научились карабкаться по составленным пирамидой ящикам, перелезать через заборы и прятаться за укрытиями.

Что касается визуальной составляющей, то тут тоже произошли радикальные изменения. Conflict: Global Terror строится на абсолютно новом графическом движке. По сравнению с прошлым эпизодом серии число полигонов в моделях персонажей увеличилось ровно в

два раза. Самое главное, что отныне при приближении камеры тела спецназовцев не разезжаются на мелкие составные части, да и через снайперский прицел шкурки противников больше не шокируют отсутствием качественных текстур.

Напоследок, информация к размышлению. Программисты сподобились нарисовать не только мускулистых мужиков, но и воинствующих дам. Хотя в реальной жизни представительницы прекрасного пола, если и служат в "Дельте", то только в штабе. - Владимир ЧАПЛЫГИН

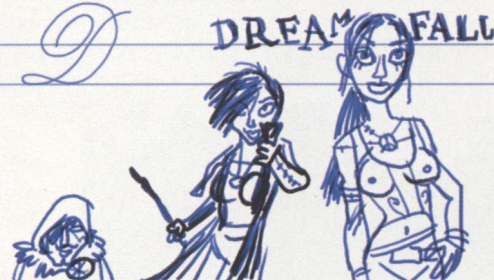
Д Д Д Д Д Д Д Д

## DOGTAG: URBAN WARFARE

Жанр FPS Издатель Digital Jesters Разработчик Denzel Power Дата выхода 2 квартал 2006

Издательский дом Digital Jesters объявил о разработке бескомпромиссного тактического боевика от первого лица, в котором небольшой отряд американского элитного спецназа, оснащенного самым современным оружием, должен уничтожить батальон американской элитной морской пехоты, тоже оснащенной

самым современным оружием. Просто потому, что приказ такой. В какой-то неназванной стране (возлюбите свой Ближний Восток, как сказано в Библии) повстанцы начинают сражаться с режимом. На подавление бунта отправляют батальон морской пехоты. Но спустя несколько недель связь с подразделе-







нием теряется, а позже выясняется, что полковник вместе со своими бойцами перешел на сторону сепаратистов. Чувствуете параллели с "Апокалипсисом сегодня"? Терпящее фиаско военное руководство

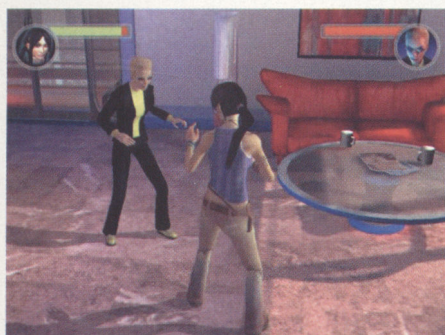
обращается за помощью к игроку, и он вместе с отрядом спецназа отправляется кончать мятежных соотечественников. Вот это поворот! Янки прольет кровь янки в ходе ожесточенных уличных (разработчики из Denzel Power очень горды построенным городом и говорят, что там все взаправду) боев с применением разнообразного оружия, которое Made in USA, самых современных квазитактик и прочих хардкорных достопримечательностей. Искусственный интеллект знает и умеет то же самое, что и вы, а для пущего реализма приглашены два

мощных движка. Один, стало быть, графический, другой - физический. Релиз - второй квартал 2006 года. - Bros.



## DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY

Жанр Adventure Издатель Micro Application Разработчик Funcom Дата выхода Осень 2005 Сайт [www.dreamfall.com](http://www.dreamfall.com)



А сейчас мы узнаем, стоили ли занятия на курсах, заплаченных за них денег

Полгода до мечты... Приблизительно столько осталось до того момента, когда миры Старк и Аркадия снова войдут в нашу жизнь, когда мы встретим Эйприл, познакомимся с Зоей и Кианом... А ведь прошел ровно год с той поры, когда мы получали последние известия от норвежских разработчиков. Что же произошло за это время с Dreamfall? Знаете, перед нами тот самый случай, когда отсутствие новостей и есть самая хорошая новость, потому что все идет по плану, все идет как надо. И даже дата релиза, названная девелоперами уже больше года назад, осталась прежней.



Другое дело - главные герои. Если Эйприл и Киан сохраняют спокойствие и предпочитают на людях не светиться, то Зоя отдувается за троих. Прослышав откуда-то (уж не из нашего ли последнего превью?), что разработчики намерены ввести в игру экшн-вставки, девушка за-

писалась на курсы по самообороне. Конечно, до Сони Блейд еще далеко, но основы рукомашества она уже постигла. А однажды ей даже удалось затащить на свои занятия главного дизайнера Рагнара Торнквиста, и последний был настолько впечатлен мастерством своей примы, что волевым решением превратил вышеупомянутые элементы в самый настоящий файтинг.



Только ради бога не переоцените силы девушки, пару боев она может и выдержит, но эксплуатировать кулаки в течение всей игры точно не получится. Девелоперы это прекрасно понимают, поэтому клятвенно пообещали сделать каждой схватке некую пазловую альтернативу. Мол, умеешь работать головой - хорошо, не умеешь - работай руками.

Несколько более странно выглядит намерение норвежцев реализовать в Dreamfall стелс-элементы. Интересно, кто из героев освоил за последний год такие премудрости? Неужели опять Зоя? А может Эйприл? В перерывах между съемками...

Какими съемками? А, вы разве не знаете, что Dreamfall делается по образу и подобию самого настоящего блокбастера? Ради этого разработчикам даже пришлось отправить в музей истории старый добрый интерфейс со всеми привычными иконками и окошками. Вместо этого было решено снабдить персонажей специальными датчиками,

которые будут подсвечивать направление взгляда героя специальным лучом. Если последний упадет на какой-либо активный объект, то появится специальная иконка возможного действия. Конечно, пока на практике такую систему не опробуешь, сказать что-либо однозначное трудно, но в демо-ролике она выглядела весьма убедительно.



Не только геймеры с нетерпением ждут релиза Dreamfall

Напоследок хотелось бы сообщить что-нибудь про сюжет, но, вот незадача, все те обрывки известной нам информации представляют собой лишь множество недомолвок и загадочных полуслов... Правда, как-то раз Рагнар Торнквист разоткровенничался и поведал, что в игре будет множество тайн, практически никак не связанных с главной линией авантюры. Кошь это действительно окажется правдой, то для того, чтобы найти ответы на все вопросы, нам придется прожить эту игру не один раз... - Александр ВАСНЕВ

Зойка моя, я твой... Хотя, нет, это из другой песни







ДОМАШНИЙ ИНТЕРНЕТ-КАНАЛ  
ПРЕДСТАВЛЯЕТ



## МИР ИНТЕРАКТИВНЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

### Домашний интернет-канал СТРИМ представляет новый сервис!

Мы уже давно не удивляемся встроенным в мобильный телефон фотокамерам и радиоприемникам, воспринимаем как должное возможность смотреть видео и слушать музыку на компьютере, предпочтем видеомэгнитофон, который умеет воспроизводить не только кассеты, но и DVD. То, что раньше воспринималось как чудесное совмещение технологий, нынче является стандартом. А что будет завтра? Безусловно, появятся новые многофункциональные устройства, приятные и полезные, но точно известно, что стандарт интерактивному цифровому телевидению будет задавать «СтримТВ». Причем долго ждать не придется. «СтримТВ» уже доступно для широкой аудитории.

Поясним, что такое – интерактивное цифровое ТВ.

Во-первых, цифровое телевидение – это высокое качество изображения. Привычное для нас аналоговое телевидение можно сравнить с цифровым так же, как аудиокассету с компакт-диском или VHS с DVD.

Во-вторых, интерактивность, предлагаемая «СтримТВ», – это возможность полностью управлять просмотром телеканалов и передач: не нужно с помощью пульта «шерстить» все каналы, выискивая что-то достойное для просмотра. Достаточно через пользовательское меню на экране телевизора выбрать интересующую программу или фильм.

В-третьих, «СтримТВ» – это не спутниковое телевидение, а потому не требует установки дорогостоящих комплектов оборудования. Чтобы стать пользователем «СтримТВ», нужно всего лишь подключить к домашнему Интернет-каналу «Стрим» и стать подписчиком «СтримТВ». Многие помнят, что в прошлом году именно «Стрим» вывел провайдера «МТУ-Интел» в безусловные лидеры отрасли благодаря низким ценам и высокой скорости передачи данных. «СтримТВ» использует ту же технологию передачи данных ADSL (широкополосный доступ через телефонную линию), что и «Стрим».

Сделавшим выбор в пользу интерактивного цифрового телевидения «СтримТВ» предлагает гораздо больше возможностей, нежели отдельно взятый телевизор, принимающий стандартный набор каналов, и компьютер с доступом в Интернет:

- более 70 российских и мировых каналов в цифровом качестве, охватывающих все сферы интересов – кино, спорт, новости и деловые каналы, каналы для детей, каналы о стиле и дизайне, о путешествиях и открытиях, каналы для взрослых, музыкальные каналы и пр.;

- уникальные тематические каналы: «Драйв» (авто-мото), «Здоровое ТВ», «Охота и рыбалка», «РетроТВ», футбольные клубные каналы «Манчестер Юнайтед» и «Челси»;

- «Виртуальный кинозал» (Pay per View), в котором можно посмотреть все новинки отечественного и иностранного кинопроката;

- «Видео по запросу» (Video on Demand) – доступ к большому количеству видеофильмов;

- компьютерные игры на большом экране Вашего домашнего

кинотеатра;

- более 40 тематических музыкальных радиоканалов, не прерываемых рекламой.

Пользоваться всем этим разнообразием достаточно просто: при включении приставки на экране телевизора появляется меню, состоящее из пяти пунктов: телеканалы, виртуальный кинозал, видео по запросу, игры, радиоканалы.

Навигация по меню осуществляется с помощью пульта.

Раздел «Телеканалы» представляет собой список доступных каналов и маленькое окошко, демонстрирующее, что сейчас показывается на канале, а также краткое описание канала и текущей передачи. Отсюда пользователь может перейти в режим полноэкранного ТВ или посмотреть программу передач любого канала на неделю вперед. Помимо цифровых каналов, «СтримТВ» дает доступ и ко всем пятнадцати российским эфирным телеканалам.

«Виртуальный кинозал» – меню со списком фильмов, похожее на расписание сеансов, как в престижных кинотеатрах. Зритель может приобрести виртуальный билет на любой удобный для него сеанс.

«Видео по запросу» – список фильмов по жанрам. Выбрав фильм, можно посмотреть обложку видеокассеты с этим фильмом и его краткое описание, можно также посмотреть трейлер. Видеотека в скором времени будет насчитывать до 3000 рейтинговых кинолент.

«Игры» – меню со списком из шести игр, специально адаптированных к использованию на телевизионном экране.

Абонент «СтримТВ» имеет возможность выбрать один из стандартных пакетов телеканалов или сформировать свой индивидуальный пакет вплоть до подписки на один конкретный телеканал. А срок подписки на телеканалы может составлять даже один день, если на то есть желание.

Безусловно, абоненты «СтримТВ» сохраняют все преимущества пользователей «Стрима», относящиеся к доступу в Интернет: непрерывность соединения, высокая скорость, свободный телефон, возможность неограниченного трафика.

В абонентский комплект «СтримТВ» входят многопортовый ADSL-модем, телевизионная приставка-декодер и пульт дистанционного управления. При покупке есть возможность выбора – купить комплект сразу или, при желании, в кредит, который дается на срок до 3 лет. Размер ежемесячной абонентской платы за базовый пакет услуг «СтримТВ» не превышает 10 долларов США, причем пакет может формироваться пользователем самостоятельно и не принуждает к покупке заведомо ненужных услуг. В любой момент абонент может внести дополнительную сумму для пользования более дорогими пакетами телеканалов или дополнительными услугами «СтримТВ».

Если вы хотите превратить ваш телевизор или домашний кинотеатр в домашний центр отдыха, досуга и полезной информации, если желаете получить в одном пакете за приемлемую цену десятки телеканалов, тысячи телефильмов, радио, игры, скоростной Интернет и возможность управлять всем этим в интерактивном режиме, то «Стрим» и «СтримТВ» – ваш выбор.



# DRIVER 4

Жанр Аркадные автогонки Издатель Atari  
Разработчик Reflections Дата выхода I квартал 2005

Деньги любят счет. Эта прописная истина к сериалу Driver не относится. Третья часть при огромном бюджете и участии тяжелой голливудской артиллерии в лице Микки Рурка, Майкла Мэдсена, Мишель Родригес, Винга Рэймса и специалистов из конторы Ridley Scott Associates не оправдала возложенные надежды. Приставочный релиз получился скомканным, да и на PC продукт огромных денег не заработал. Тем не менее, неудачные продажи не помешали Reflections анонсировать на минувшей выставке Driver 4 (пока что рабочее название).

Разработка находится на самой ранней стадии. Программисты за-

канчивают возиться с новым графическим движком и вскоре примутся за локацию, поэтому первые скриншоты появятся только через несколько месяцев. Так что за отсутствием вещественных доказательств приходится верить пиарщикам Reflections на слово. Обещают они нам чуть ли не золотые горы. Действие четвертой части перенесется на улицы Нью-Йорка. Причем чуть ли не каждый закоулок виртуального мегаполиса в точности соответствует своему реальному прототипу. Программисты лепят из полигонов многочисленные дороги и здания, тщательно сверяясь с полученными из космоса фотоснимками.

Похоже, разработчики осознали причины последних неудач и сделали соответствующие оргвыводы. По-

своему духу Driver 4 постарается максимально походить на основателя сериала, при этом, цитируем: "Будут удовлетворены интересы поклонников тайтла и простых любителей жанра". Проект не ограничится исключительно одиночным режимом и полным ходом двинет в онлайн. Во время игры в Сети место управляемых искусственным интеллектом автомобилистов займут геймеры со всего света.

Вдобавок к вышеназванным фишкам, нам сулят продвинутую физическую модель окружающего мира, беспрецедентную динамику происходящих событий и фотореалистичную графику. - **Владимир ЧАПЛЫГИН**

# DUNGEON SIEGE II

Жанр Action/RPG Издатель Microsoft Разработчик Gas Powered Games Дата выхода Август 2005 Сайт [www.gaspowered.com/ds2](http://www.gaspowered.com/ds2)

Три года назад она была первой красавицей индустрии. Толпы восторженных поклонников пели чувственные серенады ее папам, мамам, визажистам и прочим технологиям continuous world, канючили про вечную любовь с первого взгляда и обещали руку-сердце-кошелек, а также постоянную прописку на диске D:. Впрочем, при более тесном знакомстве с топ-моделью бывшее очарование, как минимум, вырождалось в зевки и сонное бормотание "извини, крошка, сегодня было очень много работы". Часто - в

полный uninstall. "Гений чистой красоты" оказалась весьма проста, честно говоря, - совершенной идиоткой.

С той поры минуло, красотка повзрослела, поднабралась переживаний и осмыслений, обрела порядковый номер "II" и вроде бы, по слухам, - некую глубину мировоззрения. Разумеется, годы наложили отпечаток. Тем более что клонировать новое тело нашей героине решились не, обошлись пластической хирургией: округлили формы силиконом полигонов, подтянули тексту-

ры, сверху наложили макияж улучшенных визуальных эффектов, continuous world оставили без изменений. Кажется, вполне. Хотя, конечно, совсем не так, как когда-то...

Основные преобразования коснулись внутреннего содержания. Сиречь, игрового процесса. Перво-наперво - сюжет. В эпоху тотального приставочно-компьютерного конформизма даже "Диаблу" наверняка обременили бы чем-нибудь эдаким, душещипательно проникновенным. Дабы резать не просто, а со смыслом. Не минула участь сия и

Надо сказать, что американцы весьма творчески переосмыслили концепцию тачанки



Маска, я тебя знаю?







Кто там шагает правой? Лево!

творение Криса Тейлора. Суть сюжетных перегибов держится в секрете. Известно лишь, что ориентировать их принципиально пытались в верном направлении. То есть на поклонников Only & Forever. Поэтому свобода, море побочных квестов и минимум сорок часов геймплея на уровне Mercenary (самом легком из). После чего волшебное слово "геймвер" разверзнет потаенные врата, за коими нас будет ждать заход на новый круг, где все то же самое, но злее. И так два раза, с сохранением прежних достижений и широкими возможностями их умножить.

Отгородив от мира подробности грядущих игровых событий железобетон

ом тайны, разработчики оставили, тем не менее, лазейки для особо горячих утечек фактов, чтобы поддерживать огонь народного любопытства неугасимым. В частности, доподлинно известно, что общим фоном приключениям послужат джунгли Аранны. А в протагонисты на сей раз определен профессиональный солдат удачи, коего за деньги нанимает одна из конфликтующих сторон. Из чего вроде бы вытекает наличие второй, которая, в случае чего, тоже совсем не прочь воспользоваться. Но как оно сложится - увидим.

Вторым - а заодно и десертом - на пиршестве геймплейной модернизации подадут изменения в системе развития персонажа. Уже сей-



Странно, женщины в DS II - в броне, а не в бикини. Отстают, однако, от моды

час можете начать забывать старую методику прокачки навыков. Новая же сулит возврат к популярным RPG-стандартам с распределением очков, полученных при левелапе. Сами навыки будут произрастать на древах, отдельных для каждой из боевых специализаций: ближний и дальний бой, а также магия. Для лучшего отыгрыша роли главного героя разнообразят возможностью принадлежать к любой из четырех рас: эльфы, дриады, полугиганты и люди.

Всего остального от щедрот девелоперских отмерено арсеналу. С его ассортиментом уж точно возникнут проблемы, ибо будет столько, что выбирать придется в тяжелейших муках и борьбе с полчищами жаб, а увезти - исключительно с помощью ломовой скотины. Концепция последней сохранена и приумножена вплоть до неких дракончиков и, кроме того, способностью к совершенству путем... скармливания ей предназначенных к продаже излишков военной добычи! В том числе, изделий из металла. Кошмар. Прощаюсь. - *Кшаду*

# DUNGEONS & DRAGONS ONLINE: STORMREACH

Жанр MMORPG Издатель Atari Разработчик Turbine Entertainment Дата выхода Конец 2005 Сайт [www.ddo.com](http://www.ddo.com)

Об этом мечтает каждый девелопер мало-мальски известной игры, а уж такой довольно громкий бренд, как Dungeons & Dragons, так и просится в Сеть. В результате ужасно

Маска, я тебя знаю?



го сговора между Turbine Entertainment и Wizards of the Coast скоро появится новая MMORPG - Dungeons & Dragons Online.

Действо будет происходить на континенте Xen'Drik, в мире под названием Eberron. В игре будут жить пять рас; игрок сможет выбрать одну из десятка специальностей, причем с возможностью использования персонажем скиллов смежных классов. Показывать свою крутость придется в самых разнообразных локациях в духе оригинальной D&D и в компании себе подобных подозрительных личностей числом до шести человек. Игра будет ориентирована в первую оче-



Этот городок и зачуханным-то нельзя было назвать... Так, местечко для жилья

редь на командный дух, хотя и любителей пофармить в одиночестве обещают не забыть. Крафтинга не будет как такового, ибо негоже бой-



цу марать нежные ручонки в строительном растворе.

Основное отличие D&D Online от других MMORPG состоит в том, что экспа игроку будет сыпаться только по результатам выполнения квес-

тов, независимо от того, сколько мобов ему пришлось завалить. Любителям PvP придется отдохнуть до тех пор, пока разработчики не выпустят один из адд-онов, что наверняка означает для них минимум го-

довой отпуск с момента релиза. Больше ничего сверхнового разработчики пока не предлагают, ждем следующей порции новостей. - *Max-муд*

## ELDER SCROLLS IV: OBLIVION



Жанр RPG Издатель 2K Games Разработчик Bethesda Softworks Дата выхода Конец 2005 Сайт [www.elderscrolls.com](http://www.elderscrolls.com)

Вы не поверите, но Elder Scrolls IV: Oblivion - следующая часть серии после кульново-мегаломаньячного ES3: Morrowind - уже практически доделана (хотя в случае с такими большими проектами вообще трудно верить в их существование, не говоря уже о готовности). По утверждениям представителей Bethesda, прибывших на E3 с демонстрационной версией игры, основной контент уже реализован, теперь осталось только собрать все воедино и протестировать. Процессы эти будут завершены ближе к Рождеству, так что сама игра станет новогодним подарком всем любителям ролевого движения, вне зависимости от их возраста и степени повернутости обоих полушарий мозга.

Как мы и писали (см. превью в декабрьском номере за прошлый год) события в Oblivion развернутся в землях империи Tamriel. На E3 стала известна конкретная территория, являющаяся местом

действия - ей оказалась столичная провинция Cyrodiil, расположенная в самом центре континента, в сердце страны. По оценкам разработчиков сердечко вышло немаленькое, размером в 40 квадратных миль, что эквивалентно где-то сотне с лишним в километрах. И это очень немало, если учесть, что ездовых драконов в Elder Scrolls пока не появилось, поэтому основным средством передвижения по-прежнему будут являться задние конечности персонажа.

Сюжет Oblivion разворачивается вокруг гибели правителя-государя Уриэля свет Септима Седьмого (на которого персонаж работал в Morrowind) и отчаянных поисков невесты где сгинувшего престолонаследника. Отсутствующий по неизвестной покамест причине, царственный отпрыск является единственной надеждой, способной обновить орду демонов, внезапно напавшую на земли Тамриэля через открывшиеся врата Обливиона, местного ада. Заниматься поисками пропавшего королевича и предстоит главному герою Elder Scrolls IV.

Как и положено, альтер эго игрока будет создавать с чистого листа. Всего заявлено с десятков доступных

рас: от эльфов до звероподобных существ (пока не ясно, являются ли последние кхаджитами или это будет кто-то другой). Кроме того, в Oblivion появится возможность буквально "вылепить" лицо персонажа с помощью огромного количества опций тюнинга. Благодаря этой же системе лица более чем тысячи NPC будут уникальными.

Решив не ломать то, что и так неплохо работало, Bethesda оставила в Oblivion систему гильдий-работодателей, сделав их по большей части аналогичными морровиндовским. Игрок снова будет наниматься к воинам, магам, ворам или ассасинам, выполняя поручаемые задания и продвигаясь в рангах. Отличительной особенностью гильдий в новой игре станет не такое жесткое противопоставление их друг другу. Разработчики решили дать игрокам возможность основательно продвигаться в каждой из гильдий, не отсекая при этом возможность время от времени переходить в другую. Конечно, в какой-то момент времени выбор сделать придется, но перед этим игроки смогут хорошенько изучить каждую из соперничающих сторон и выбрать наиболее понравившуюся. И, конечно, наряду с

### Домик в деревне



...А коли девица красная, будь нам сестр... кхм, впрочем, неважно. К бою!



Не к добру все это, чую... ох, не к добру... И точно: я же заблудился-а-а-а!





↑ Тут вот какое дело: ко всякому приключению нужно хорошенько подготовиться

главными, основными гильдиями в игре будет существовать ряд побочных “кружков по интересам”, в которые игрок также сможет вступить.

Система перемещения в Oblivion будет несколько реорганизована, чтобы убрать из игры бестолковые территориальные метания духа и тела. В игре появится возможность мгновенно переноситься из одного города в другой: не с помощью телепортов, а как бы пропуская само пешеходное путешествие. Перемещение будет мгновенным, но внутриигровое время при этом увеличится на необходимые для совершенного марш-броска часы или даже дни. В то же время, собственноручно совершенные прогулки по лесам и долам (половина всех игровых территорий – густой лес) Тамриэля будут постоянно вознаграждаться нахождением каких-нибудь интересных вещей вроде придорожного трактира, избушки лесника, волшебной поляны или входа в подземелье.

Чтобы еще больше упростить продвижение по сюжетным линиям, в игре будет реализована система поиска ключевых мест и NPC. Выбрав в квестовом журнале необходимое место или личность, игрок активирует указатель, который будет показывать, в какую сторону и как долго надо топтать, чтобы добраться до указанной цели. Само получение квестов станет более разнообразным. Например, большое количество всяких второстепенных заданий можно будет получить, подслушав разговоры общающихся неподалеку NPC. Более гибкой станет и система общения с ними: теперь во время диалога с “неписем” у игрока будет гораздо больше линий поведения, нежели три, имевшиеся в Morrowind.

Но самым основным нововведением по части компьютерного населения является реализация честного моделирования поведения и действий NPC по формуле 24/7, то

есть целый день, каждый день. Благодаря системе Radiant AI, вставленной в игру, персонажи в Oblivion работают положенные часы, после чего отдыхают и спят, не забывая периодически искать себе пропитание и место для приема пищи. На E3 был представлен эпизод, когда хозяйка книжного магазина после работы поднималась на второй этаж своего жилища, тренировалась в стрельбе из лука, попутно выпив зелье, улучшающее точность, и накастывала заморозку на мешающего лаем домашнего пса, после чего ложилась спать, а пес, замерев, так и висел в воздухе.

При этом сама система Radiant AI задает только цель действия (скажем, пообедать в городе в два часа пополудни), а средства достижения NPC выбирают сами. Разработчики в интервью рассказали о неожиданных поворотах мыслей “отпущенного на волю” AI. К примеру, решившие как-то поесть охранники направились поохотиться на оленя, и были пойманы другими охранниками за то, что атаковали живое существо. При попытке ареста началась сеча, в которой прибегавшие на звук драки подкрепления охранников выбирали то одну, то другую сторону. Случалось и так, что NPC начинали вовсе воровать еду, или до того активно ее скупать, что через некоторое время прилавки в магазинах города оказывались пустыми.

На E3 подтвердилась информация об уходе боевки Oblivion в сторону экшна. Теперь сражения с монстрами потребуют не только прокачанных скиллов, но и тактического мышления – когда ударить, а когда парировать ответный выпад. Удары оружия будут учитывать “точку приземления” на теле врага и высчитывать соответствующий урон. Дополнительное ощущение от схватки будет давать реализация кинетической энергии ударов, т.е. даже если вы заслонитесь щитом от



↑ Четыре магнитофона, восемь курток замшевых – все, что нажито непосильным трудом...



↑ Вот что бывает, если Сэма Фишера долго не кормить

прямого попадания тяжелого двуручника, будьте готовы отлететь при этом на пару метров. Магия тоже ускорится, давая возможность использовать атакующие и блокирующие заклинания аналогично финтам с холодным оружием. Интересен тот факт, что стрельба из лука во многом станет делом, присущим вора́м, и применяться будет как удар исподтишка, из режима “стелс”.

Рост основных и второстепенных умений в Oblivion, как и в Morrowind, будет все так же основываться на частоте применения. Само древо скиллов было несколько изменено, дабы соответствовать изменившемуся игровому балансу, но множество интересных умений и навыков остались. Например, так радовавшая игроков алхимия теперь будет еще разностороннее и заковыристее, ведь в растущих повсюду лесах растет широкий спектр всяких цветочков-корешков, с которыми можно неплохо похимичить.

Напоследок о графике Oblivion. Да что толку, собственно, о ней говорить – вы и так видите по скриншотам всю обещаемую разработчиками красоту. Супер-пупер шейдеры, инновационные виды рендеринга и прочая высокотехнологическая заумь, упоминаемая в пресс-релизах, написана просто для того, чтобы мы все поняли – игрушка будет красивой. Очень красивой. Если вы помните, как сидели на бережку в Morrowind и, офигевая, смотрели на волнующуюся под дождем морскую стихию, вы меня поймете – в Elder Scrolls IV: Oblivion примерно то же самое ожидает нас при взгляде на самые крайние лесные просторы Тамриэля. – Андрей ЩУР



# ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Жанр Multiplayer FPS Издатель Activision Разработчик Splash Damage Дата выхода 2006 Сайт [www.splashdamage.com](http://www.splashdamage.com)

Вселенная Quake неожиданно стала разрастаться. Вслед за относительно недавно вышедшей из тени Quake IV, прямо продолжающей сюжет и традиции второй "Кваки", перед самым началом ЕЗ была анонсирована еще одна игра, Enemy Territory: Quake Wars - чисто мультиплеерный шутер в стиле хитов серии Battlefield. Разрабатывает проект команда Splash Damage, создавшая в свое время оригинальный Enemy Territory, мультиплеерную игрушку на основе Return to Castle Wolfenstein, так и не изданную Activision в качестве коммерческого продукта, но ставшую популярной, так как с широкого плеча разработчиков она перешла в ранг бесплатных.

Пусть вас не пугает необычность персонажей, фигурирующих на скриншотах, и непохожесть их на то, что мы видели в Quake 2. ET:QW будет сюжетным приквелом серии, расположенным на временном отрезке где-то в 2050-60-х годах. Описывать игра будет начало войны землян со Строггами, если конкретно, то первую атаку и высадку Строггов на Земле, с которой вся война и началась. Но дальше никакого глобального сюжета нет - в Quake Wars будет лишь набор мультиплеерных карт и возможность играть на них за одну из выбранных сторон: EDF (Earth Defense Force), или, как написано в пресс-релизе, "варварские армии Строггов". Хотя в плане вооружения-то варварами можно назвать скорее землян: на скриншотах и в представленном на ЕЗ трейлере они напоминают нечто среднее между пехотой из Command & Conquer и оболтусами из "Звездного Десанта", всю драпающими от футуристических шагающих танков Строггов, или улепетывающими на джипе от очередного строгговского истребителя-штурмовика.

Как и в оригинальном ET, в QW будет реализована система классов персонажей, по пять штук с каждой



стороны, но это будет уже "совсем другая история": если у землян основные типы воинской специализации предугадать несложно, то Строггов обещают распределить на какие-то совершенно иные, инопланетного рода войск.

Игра будет использовать движок DOOM3, ориентируясь, прежде всего, на огромные открытые пространства, для чего должным образом была переработана техническая часть. Основным нововведением разработчики называют технологию "Мегатекстура", созданную id Software. В переводе с нанайского сие означает, что для поверхности всей карты будет использоваться одна здоровенная текстура с ни разу не повторяющимся рисунком, скрепленная в единое целое с миллионами полигонов. И, дескать, из-за этого будут достигаться одновременно потрясающая четкость изображения на близкой дистанции с полным отсутствием тумана, урезающего видимость на дальней.

Как следствие наличия огромного открытого пространства, основными боевыми единицами на полях боев станет техника общим количеством в 40 штук. Кроме нее у каждой из команд будет возможность возводить собственные базы, защитные системы, радары, стационарную артиллерию и командные блокпосты. Однако в интервью на ЕЗ сами разработчики постарались объяснить, что для ET: QW они пытаются создать максимально разнящиеся по геймплею карты, подразу-

мевающие совершенно различные цели и пути их выполнения. Большие, хорошо освещенные поля для эпических сражений "стенка на стенку" могут и будут чередоваться с ночными тайными проникновениями на вражеские базы в стиле коммандос - вплоть до того, что значимую роль в них сыграет слышимость передвижений, бесовестно выдающих игрока, если тот нечаянно прогромыхает по железному полу.

Конечно же, никуда не исчезнет в QW и многоходовость миссий, являвшаяся одной из особенностей ET. Теперь она будет к тому же поддерживаться гибкой и детальной системой пояснений и указаний, доступных каждому из игроков команды, а система начисления рейтинга будет учитывать не только фраги и выполнение основной цели, но и различные "побочные квесты", выполняемые игроками, основывающиеся на их классовой специализации. Если уж медик кого вылечит, то ему это зачтется, как зачтется и водителю грузового транспорта выполнение своих прямых обязанностей, т.е. доставка пехоты на передовую. Конечно, возникает вопрос баланса, ибо одновременно с такой проработанной ролевой системой в ET: QW приходится учитывать и полное различие соперничающих сторон. На разрешение этого вопроса Splash Damage ответили себе примерно год, до следующего мая, когда игру планируется выпустить в свет. - Андрей ЦУР

Ну, натуральный же Command & Conquer, вон, даже "Орка" в небе парит!





# БРИГАДА Е5

## НОВЫЙ Альянс



- Новая тактическая игра, в разработке которой принимает участие один из авторов серии Jagged Alliance.
- Более тридцати уровней: городские кварталы, военные базы, открытая местность, дома с внутренней планировкой и интерактивными интерьерами.
- Более тридцати профессиональных наемников и возможность найма местных жителей.
- Три основные сюжетные линии, а также возможность играть по своему сценарию.
- Проработанная ролевая система. Возможность конструирования новых действий: составление перечня приказов, которые будут выполняться бойцами автоматически.
- Обширный арсенал оружия и амуниции - более 100 моделей стрелкового оружия, а также гранатометы, ручные гранаты и холодное оружие.
- Оригинальные многопользовательские режимы - до 8 игроков одновременно в локальной сети или в Internet.



# ENOSTA: DISCOVERY BEYOND

Жанр RPG Издатель Акелла Разработчик Kvazar Studio / Акелла Дата выхода Конец 2005 Сайт [www.akella.com/ru/games/enosta/](http://www.akella.com/ru/games/enosta/)

Похоже, в скором времени полку космических ролевух прибавит. Вслед за “Космическими рейнджерами 2”, вторым “Парканом” и “Звездными волками” отечественная студия “Квазар” совместно с “Акеллой” собирается выпустить в свет свой первый проект под названием Enosta: Discovery Beyond. Взяв с места в карьер, разработчики решили, что спасти какую-нибудь отдельно взятую планету главному герою будущей игры как-то недостойно. Галактика, не меньше, — вот это объем, подобающий настоящему мацю! Тем более что галактика-то доживает свои последние денечки, дышит на ладан, можно сказать. А всему виной некий товарищ Мрак, вернее, Вспоглощающий Мрак, который бедную галактику вознамерился окутать. Наш будущий главный герой, молодой и пода-

ющий надежды пилот космического корабля, решает выяснить, так ли уж неотвратим мсье Мрак, и существуют ли способы его предотвратить. Для этого пилоту нашему потребуется найти путь к таинственной планете Enosta и сразиться по дороге к ней с приверженцами культа Темного Пути (произносить замогильным голосом и обязательно с придыханием).

Вот таков в общих чертах заявленный сюжет. Но дальше — еще больше! Разработчики размахнулись, пообещав возможность путешествовать сразу по ТРЕМ галактикам (ну да, одну галактику спасти, по двум другим мимоходом прошвырнуться), и каждая из них при этом будет заселена уникальными расами. Насколько свободным будет перемещение по, прямо скажем, весьма обширной игровой все-

ленной, пока неизвестно, поскольку заявленный в пресс-релизе игры лозунг “Воюй, торгуй, исследуй!” вписывается и в Elite-подобный фриплей, и в помиссионную тактику с небольшими опциями по разветвлению сюжета. В таких же общих чертах заявлены возможность покупать и апгрейдить корабли, прокачивать умения главгероя и нанимать себе в команду пилотов-NPC.

Однако графическая составляющая Enosta поводов для сарказма, в отличие от сюжета, не дает ни единой. Имеющийся в наличии ролик на движке игры демонстрирует отличные высокополигональные астероидные поля, остовы заброшенных станций и кораблей-левиафанов, детальный дизайн истребителей, и прорву сочных спецэффектов — от освещения всей космической баталии и планеты поблизости неведомым солнцем до ярких всполохов защитных энергощитов вокруг схлестнувшихся флайтеров.

Удивляет и заявленный срок релиза — Enosta планирует сойти со ступеней уже в конце этого года. Будем надеяться, что в результате у “Квазара” и “Акеллы” получится качественная, интересная RPG, благо сильная техническая база проекта тому способствует. — Андрей ЩУР

Надо полагать, бои в космосе будут напоминать “Звездных Волков”. Вопрос только, насколько сильно?



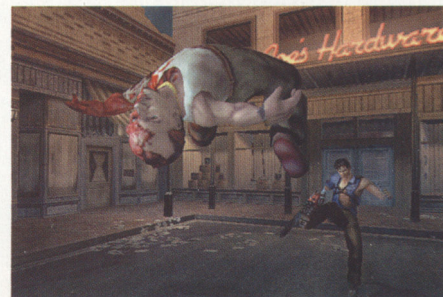
# EVIL DEAD REGENERATION

Жанр TPS Издатель THQ Разработчик Cranky Pants Games Дата выхода Лето 2005 Сайт [www.evildeadregeneration.com](http://www.evildeadregeneration.com)

Казалось бы, режиссер Сэм Рэйми использовал в своей трилогии Evil Dead столько ярких идей и образов, что можно делать игру какую душе угодно: хоть survival horror (есть отличный полуразвалившийся дом в лесу!), хоть стратегию (вспомните штурм замка армией мертвых из третьей части). Но, увы, фильму, оказавшему огромное влияние на нашу индустрию, не везет на вопло-

щения в играх. Все, что могут предложить разработчики это шотган, бензопила, несколько низкополигональных мертвецов и человек, отдаленно похожий на Брюса Кэмпбела.

Сможет ли Evil Dead Regeneration хотя бы немного изменить ситуацию к лучшему — вопрос спорный. Делает ее студия Cranky Pants Games, сотрудники которой до этого принимали участие в разработке







↑ Похожее лицо у Эша было, когда он попал под власть темных сил

двух крепких середнячков: ролевушки Summoner и шутера Red Faction 2. Игра будет вольным изложением событий, произошедших после Evil Dead 2. Никто не поверил Эшу, что его друзья сами превратились в зомби и разрезать их бензопилой было вполне разумным и ло-

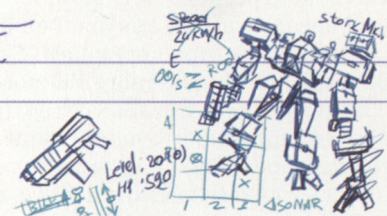


↑ Особо зарвавшихся мертвяков можно будет пнуть гичным поступком. Нашего героя отправляют в заведение “Солнечные Луга”, специализирующееся на изучении маньяков и убийц. При этом глава психушки – сам тот еще маньяк и убийца, и, когда в его руки попадает книга “Некрономикон”, он, особо не раздумывая, вызывает

апокалипсис. А разбираться с этим кому? Правильно, нам и Эшу, заправим цепную пилу бензинчиком, поберем шотган, оставим в рюкзаке место для огнемета, закроем глаза на слабенькую графику и отправимся спасать мир. – **Константин ПОДСТРЕШНЫЙ**

F F F F F F F F

# F.E.A.R.



Жанр FPS Издатель Sierra Entertainment Разработчик Monolith Productions Дата выхода Осень 2005 Сайт [www.whatisfear.com/us](http://www.whatisfear.com/us)

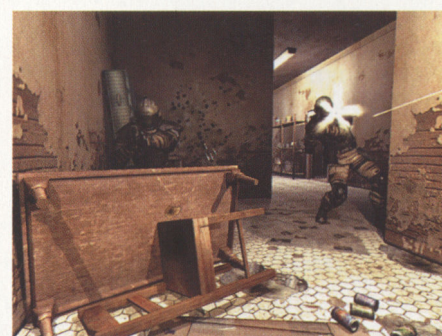
Многочисленные посетители E3 сошлись на том, что F.E.A.R. по праву входит в число ведущих проектов, которые этой осенью поборются за звание “Лучший FPS года”. Хотя заранее отдавать пальму первенства детищу Monolith они не торопились.

За графическое наполнение игры можно не беспокоиться. Первосортные модели персонажей, красивые текстуры, реалистичное освещение, поддержка шейдеров 3.0 и DirectX 9.0. С такой же уверенностью следует говорить и о физике. Здравствуй, мой четырехглазый друг!



ке. На выставке было продемонстрировано, как пара минут боя превращают прилизанную комнату в свалку. Пули крошат на куски все подряд, начиная от хрустальных ваз и заканчивая кирпичными стенами. Процесс уничтожения сопровождается искрами, битым стеклом, щепками, а также витающим в воздухе пороховым дымом вперемешку с пылью от штукатурки.

Опасение вызывает присутствие в геймплее большого количества трудно совместимых компонентов. Разрушение предметов интерьера, бег по стенам, рукопашные схватки, замедление времени и сеющая смерть девочка-призрак. И все это с видом от первого лица. На видеороликах по отдельности смотрится аппетитно, но как они будут уживаться друг с другом в финальной версии F.E.A.R.? В общем, вопрос, насколько удачно пройдет встреча “Матрицы” со “Звонком” по-прежнему остается открытым. – **Владимир ЧАПЛЫГИН**



↑ А ведь еще недавно это место боролось за звание лучшего помещения с образцовой чистотой и порядком

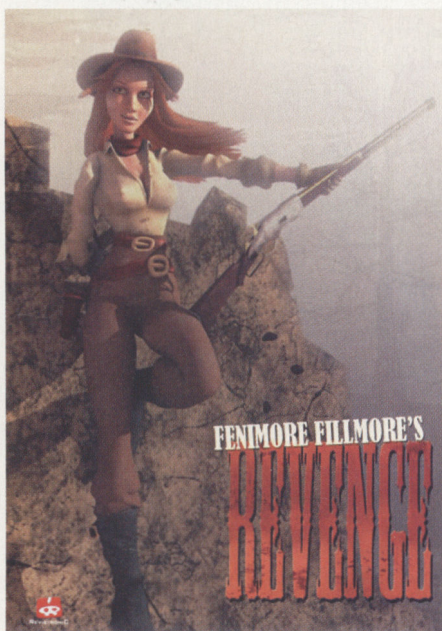


↑ Кровища хлестала настолько сильно, что умудрилась заляпать потолок



## FENIMORE FILLMORE'S REVENGE

Жанр Adventure Издатель Не объявлен Разработчик Revistronic Дата выхода Середина 2006 Сайт www.revistronic.com



Держа обещание, данное нашим читателям в мартовском номере, мы с радостью сообщаем, что наконец-то состоялся долгожданный официальный анонс Fenimore Fillmore's Revenge, третьей части приключений незадачливого ковбоя Фенимора Филлмора (продолжение 3 Skulls of the Toltecs и Fenimore Fillmore: The Westerner). Вы абсолютно правильно сделали, что вняли нашему предостережению и не поверили всяким слухам, несмотря на то, что они были подкреплены неизвестно откуда взявшимся скриншотом. Зато сейчас мы поведаем вам правдивую информацию о проекте и даже покажем действительно первые картинки из новой игры. Только смотреть на них надо очень осторожно.

Все дело в том, что иногда желание разработчиков не быть уличенными в самокопировании и клонировании может обернуться такими трансформациями, при виде кото-

рых зрителю только и остается молча, раскрыв рот, пытаться собрать воедино осколки разбитого в пух и прах сознания. Вы помните, как выглядели главные герои The Westerner? Так вот посмотрите, они должны быть где-то рядом, по яркости красок эти скриншоты резко выделяются на фоне остальных иллюстраций. Скажите "До свиданья!" старому мистеру Филлмору и обратите взор на остальные скриншоты. Чувствуете разницу? Да есть ли вообще что-нибудь общее между инфантильным неудачником из The Westerner и этим brutальным монстром, словно бы приглашенным со съемочной площадки "Однажды на Диком Западе". Если так сильно изменился Фенимор, то во что должна была превратиться славная и добрая мисс Рианнон Старек? Это ж вылитая бледнолицая Кондолиза Райс с винчестером!

Но с другой стороны, зачем поднимать лишний раз панику? Если создатели одной из лучших адвен-



↑ Fenimore Fillmore's Revenge: И на Диком Западе были платные туалеты

тюр прошлого года уверены, что так и надо, что все нормально, то есть ли смысл нам сомневаться в верности их решения? Хотя, нет, вы только посмотрите...

Ладно, хватит, давайте поговорим о чем-нибудь другом. О сюжете известно лишь то, что он будет смешным, что главные герои существенно повзрослеют и огрубеют (спасибо, а то мы сами не догада-

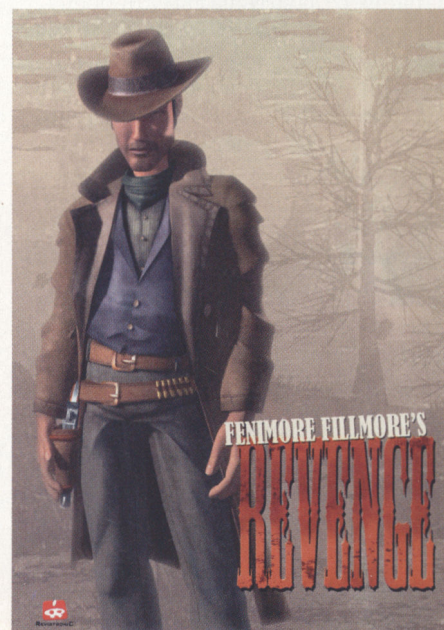
лись). Также сообщается о появлении в игре элементов экшна (например, револьверных перестрелок), причем последние будут оформлены в виде пазлов. Например, начали по тебе стрелять, а ты спрятался за деревом, достал револьвер и использовал команду "use", указав в качестве цели фигуру противника. Нечто похожее мы уже видели в самом конце The Westerner, когда для успешного решения такой стрелковой головоломки требовалось убивать врагов в определенной последовательности.



↑ Fenimore Fillmore's Revenge: Фенимор! Да что же они с тобой сделали?

Кроме того, в Fenimore Fillmore's Revenge появится возможность управления сразу двумя персонажами: мисс Рианнон, видимо, в кои-то веки отвлечется от построения гениальных планов и займется практикой наравне с Фенимором (интересно, что для решения некоторых пазлов потребуются совместные усилия обоих героев). Это практически все новости, но будьте уверены, мы будем держать вас в курсе и сообщать только правдивую и проверенную информацию. И напоследок: в Fenimore Fillmore's Revenge больше не надо будет собирать морковку. Вот теперь точно все.  
- Александр ВАСНЕВ

↓ The Westerner: В те времена мисс Рианнон Старек еще работала школьной учительницей





## FIFA 06

Жанр Спортивный симулятор Издатель Electronic Arts Разработчик EA Canada Дата выхода Осень 2005 Сайт easports.com



«Сняла решительно пиджак брошенный...»

### Трава у дома

На закрытом показе для журналистов линейки спортивных игр EA Canada продемонстрировала собравшимся, как выглядит FIFA 06 на приставке Xbox 360. Насчет появления игры на PC не волнуйтесь - появится точно в срок.

Наконец-то мы дождались того момента, когда после очередного скачка графических технологий в сериале FIFA вместо зеленого синтетического ковра появился правдоподобный газон. С ним картинка воспринимается на порядок лучше. Стебель к стебельку, травинка к травинке, пышная, высокая до такой степени, что в ней запросто могут утонуть бутсы футболиста. Лепота!

### Внимание к мельчайшим деталям

Наверное, вы уже заметили на скриншотах, насколько улучшились модели футболистов. Взять хотя бы крупный план Роналдиньо. Собранное выражение лица (в финальной версии будет доступна вся гамма эмоций), складки кожи на лбу, обтягивающая напряженные скулы кожа. Даже сережка в левом ухе прорисована с небывалой тщательностью. На художественную лепку головы в FIFA 06 полигонов тратится больше, чем на всю модель игрока в предыдущей части сериала.

А чего только стоит развевающиеся на ветру края формы, на которой заметны швы? Впрочем, это всего-навсего витрина. О настоящем потенциале движка можно судить только по второстепенным деталям. И они не подкачали. Обратите внимание на стоящих на трибунах зрителей. Вам это не показалось - они

теперь действительно избавились от спрайтового ига и наконец-то стали трехмерными. Причем идет четкое разделение на простых «кузьмичей» и истинных фанатов с баннерами, флагами в руках и «розами» на шее. В общем, графика FIFA 06 со своими фирменными эффектами затенения подкупает с потрохами.

### Мини-спектакли

К сожалению, толком оценить геймплей сырой версии не получилось. Разработчики ограничились шикарным видеороликом и разрешили «пробить с точки» звездой сборной Бразилии Роналдиньо пенальти в ворота голкипера национальной команды Англии Джеймса. Дело в том, что программисты бросили все силы на создание нового движка, поэтому нормальные матчи к игре прикрутят чуть позже.

Из того, что мы увидели, следует отметить удачные ракурсы свобод-

Пенальти - это всегда дуэль нервов



Программистам EA Canada впрому объявить конкурс «Найдите 10 отличий»

но плавающей по полю камеры. Сначала нам показывают как футболист медленно устанавливает мяч, затем виртуальный оператор переключается на крупный план вратаря. Камера тут же выхватывает двух молящихся за удачный исход поединка членов бразильской сборной, после чего картинка приобретает привычный вид «из-за спины». Удар и гол! Находящиеся за воротами болельщики с туманного Альбиона негодуют, игроки в желтых футболках пританцовывают от радости, словно они вновь выиграли Чемпионат мира. Что ни говори, но такие мелкие зарисовки создают глубокий эффект погружения.

### Быть или не быть?

Интересно, отразится ли в лучшую сторону победа московского ЦСКА в финале Кубка УЕФА на отношении канадских разработчиков к российскому футболу, или же отечественного чемпионата в сериале FIFA нам по-прежнему не видать как своих ушей. Пока что ответ на сей вопрос находится в подвешенном состоянии. - Владимир ЧАПЛЫГИН

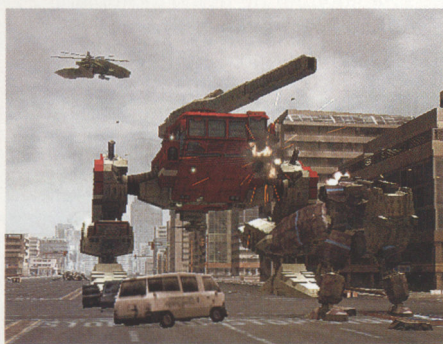


## FRONT MISSION ONLINE

Жанр Online Action/RPG Издатель Square Enix Разработчик Square Enix Дата выхода 2005 Сайт [www.playonline.com/fmo/index.shtml](http://www.playonline.com/fmo/index.shtml)



Роботы в Front Mission используют под оружие четыре основных слота: два на плечах и два в руках



Наверняка это один из NPC-боссов. Для игрока такая машина будет слишком хорошим подарком

Среди игр, слава которых гремела и продолжает греметь только на приставках, находится и серия Front Mission. По своему духу эта игра - азиатский вариант вселенной Mechwarrior, ибо главными героями в ней являются пилоты больших боевых роботов, сражающихся на Земле в не очень далеком, но все же не обозримом будущем. Серия была заложена еще в 1995 году на Super Nintendo, после чего переместилась на PlayStation, недавно отпраздновав появление на PS2 уже четвертой части игры. Успехом Front Mission обязана потрясающему геймплею: игрок управлял группой из нескольких роботов, которых он чинил и всячески апгрейдил, после чего воевал ими в тактических походовых миссиях. Смесь тактики уровня Jagged Alliance, сильных ролевых элементов и большой выбор разных миссий - вот визитные карточки заморского игрового хита от великой Square.

И вот, наряду с основной линейкой Front Mission, появилось онлайн-новое ответвление, в которое нам, бойцам компьютерного фронта, вполне возможно, удастся поиграть. Скажу больше - PS2-версия Front Mission Online уже вышла в начале мая и продается по всей Японии, а до запланированного выхода игры на PC осталось недолго. Проблема только в том, что выход этот состоится на японских PC, а вот насчет

американских, европейских и прочих вопрос остается открытым.

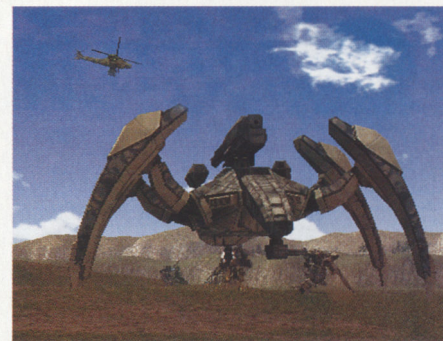
О FMO известно следующее: во-первых, эта игра, хоть и онлайн-овая, нормальной MMORPG, как и Phantasy Star Online (см. ревью в этом номере), не является. Каждому из игроков дается начальный робот, которого он апгрейдит, проходя миссии, получаемые в лобби, т.е. регистрационном зале игры. Этот зал так же выступает сборным пунктом, в котором игроки могут сбиваться в группы количеством до 10 особей для выполнения более масштабных миссий. Поэтому весь геймплей в игре действует по схеме: получил миссию, подготовил робота, прошел миссию, вернулся в зал регистрации за новой миссией. События в FMO разворачиваются на небольшом нейтральном острове Хуффмана, за который ведут борьбу Корпоративный Союз Океании и Соединенные Континентальные Штаты. Игроки выбирают сторону в конфликте, затем начинают карьеру пилота, сначала тренируясь на NPC, а потом вступая в PvP баталии. В игре реализована система рангов, позволяющая высокоуровневым игрокам подниматься в званиях и получать ответственные сюжетные задания, выполнение которых влияет на общее положение дел на острове.



В игре реализован звуковой чат через микрофон

Второй особенностью является отсутствие походового режима битв, применяемого в оригинальных играх серии. Бои в FMO очень сильно напоминают сражения в Mechwarrior или ей подобных играх. Робот игрока демонстрируется со спины (иногда с переключением в режим от первого лица при использовании определенных типов оружия), а экран снабжен сложным боевым интерфейсом с большим количеством функций. Игрок может в реальном времени перемещаться по боевой зоне, атаковать противника и прятаться в складках местности. Точная стилистика ведения боя в Front Mission Online простым за-

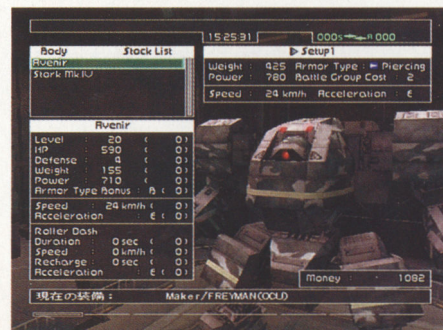
падным обывателям до конца неизвестна, но если отталкиваться от геймплея игр основной серии, то складывается следующая картина.



В отличие от Mechwarrior, роботы в FM, называемые здесь wanzers, умеют не только палить друг по другу пачками ракет и скорострельными пушками с дальней дистанции (кстати, лазерное оружие во вселенной FM редко и обычно не используется), они также неплохо передвигаются по местности. Из-за этого рукопашные схватки между роботами становятся гораздо более частыми. Как следствие, имеется большая дифференциация роботов и пилотов на классы. Кто-то издалека ракетами жахнет лучше; кто-то пользуется массивным рэйлганом, заменяющим снайперскую винтовку; кто-то своему роботу в руки устанавливает по крупнокалиберному пулемету и шпарит со средней дистанции; ну а кто-то берет не утратившие функциональности меч и щит гигантских масштабов и действует кавалерийскими наскоками.

Остается надеяться, что Front Mission Online на Западе все же выйдет, потому что эта игра может стать реальным утешением для всех тех фанатов боевых роботов, которые так и не дождались прикритого пару лет назад Electronic Arts онлайн-ового "Баттлтехса". - Андрей ЦУР

Магазин запчастей и мастерская по оснастке боевых роботов в Front Mission ничуть не хуже, чем в Mechwarrior



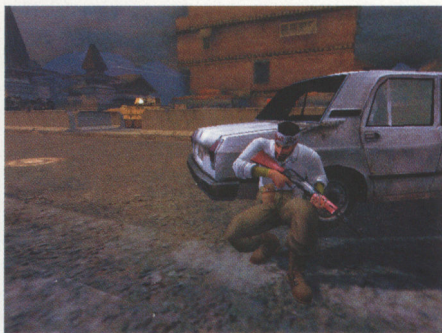


# FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS

Жанр Combat Simulation Издатель THQ Разработчик Pandemic Studios Дата выхода Начало 2006 Сайт [www.fullspectrumwarrior.com/fsw2/](http://www.fullspectrumwarrior.com/fsw2/)

## Идем на Восток

Превратившийся из армейского тренажера в увлекательную игру проект Full Spectrum Warrior разошелся на различных платформах тиражом свыше одного миллиона экземпляров. Анонс продолжения оставался чистой формальностью. Сиквел стартует с того места, где закончилась первая часть. Спецназовцы покидают собственноручно зачищенный Zekistan и отправляются в расположенный по соседству городок Khardiman.



↑ Скрытая реклама российского автопрома: террорист-смертник спрятался за раздолбанной "Волгой"

## Танки, снайпер и 32 ствола

Ключевые принципы построения геймплея в Ten Hammers остались без изменений. По-прежнему не разрешается самостоятельно давить на спусковой крючок, а дозволено осуществлять только общее руководство солдатами вверенного подразделения. Зато число подчиненных расширилось за счет бронетехники и дополнительных отрядов (к командам "Альфа" и "Браво" добавились "Чарли" и "Дельта", причем их можно дробить на более мелкие отряды по 2 человека в каждом). Итого под вашим началом в некоторые моменты может находиться аж до 32 человек.



В качестве отдельной боевой единицы выступит засевший в укромном месте снайпер. С ним при-

дется связываться по рации и отдавать точные координаты места положения конкретной цели. К сожалению, поддержка с воздуха работает не столь ювелирно. Эти ребята попросту сравнивают с землей все здания в заданном квадрате.

Отдельного разговора заслуживает внедрение в Ten Hammers показателей морали. Спецназовцы не хотят себя чувствовать машинами для убийства и поэтому реагируют на все происходящие события тремя способами: положительно, отрицательно и безразлично. Разрушение мечетей, гибель мирного населения и тому подобные вещи до хорошего не доводят. Каждый солдат обзавелся индивидуальным характером. Слабаков может стошнить прямо на поле боя, некоторые орут благим матом, а кое-кто струсит и бежит.



↑ А слева к деревянной стене приклеены агитки местного исламского фундаменталиста

## Откройте двери - я войду

Ведущий дизайнер Pandemic Studios заявил, что основная задача разработчиков при создании сиквела состоит в увеличении играбельности проекта. Ради достижения этой цели он был вынужден отказаться от заскриптованных действий искусственного интеллекта противников. Отныне воинствующие моджахеды на протяжении 12 миссий (разбиты на 4 главы) одиночной кампании самостоятельно ориентируются на местности, анализируют сложившуюся ситуацию и принимают решения. Раньше враги всего-навсего старались удерживать свои позиции и никогда не лезли вперед. Теперь, если вы долго стоите на одном и том же месте, они попробуют подобраться к вам с флангов, чтобы затем обстрелять из РПГ и закидать ручными гранатами. Единственное спасение от подобных "сюрпризов" - постоянное маневрирование.



Еще одно нововведение - возможность забираться в многоэтажные здания. Это означает, что с засевшим в окне дома снайпером не обязательно вступать в открытое сражение. Достаточно обогнуть здание и по лестнице добраться до его нычки. Вот тут-то как раз и пригодится дробление отряда. Двое из-за надежного укрытия организуют подавляющий огонь, а их товарищи заходят врагу в спину.

В конце каждой миссии игра будет выдавать занимательную статистику. Например, сколько всего выстрелов сделано, какой процент из них пришелся точно в цель, есть ли жертвы среди гражданского населения и сколько уничтожено исторических ценностей.

## Держим марку

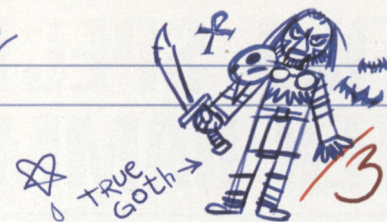
Ten Hammers строится на усовершенствованном графическом ядре первой части. На фоне перехода ряда игр на движки нового поколения, картинка в детище Pandemic Studios смотрится, конечно же, послабее, но не настолько, чтобы о нем следовало говорить, как о вчерашнем дне. Перед нами как раз тот случай, когда старый конь несколько не портит свежую борозду. Детализированные модели персонажей, локации заполнены кучей мелочей, современные графические примочки тоже на месте и к началу 2006 они будут выглядеть вполне достойно. - **Владимир ЧАПЛЫГИН**

↓ И кто так ходит с прикладом поверх плеча?





# GENE TROOPERS



Жанр FPS Издатель Playlogic International, TDK Mediactive Разработчик Cauldron Дата выхода Конец 2005 Сайт [www.genetroopers.com](http://www.genetroopers.com)

Отцвели уж давно Chaser'ы и Conan'ы в саду, теперь в планах у словацких девелоперов из фирмы Cauldron совсем другое на уме: гены и трупы. То есть генотруперы. И, если уж совсем быть точным, то Gene Troopers, новый шутер "с элементами", планируемый к выходу в конце этого года.

Предыстория игрушки, хоть и происходит дело в далеком будущем, да еще и не в нашей галактике, сильно напоминает события, случающиеся в России каждые весну и осень. По всем райцентрам и обитаемым волостям рассылаются ужасные модифицированные генотруперы, собирающие генофонд наций во имя всеобщей мобилизации, превращающей любое здравомыслящее существо в такого же генотрупера - послушный винтик огромной звездной империи. Персонаж игрока, истинный хиппи и пацифист, намерен остановить страшных врагов его свободы, принуждая к миру и дружбе с помощью различных стреляющих аргументов.

На самом деле про саму игру известно совсем мало - только художочный пресс-релиз, да E3'шное видео. Как всегда, обещана бочка меду с уже прилагающейся в комплекте ложкой. В Gene Troopers мы увидим

А теперь представьте рядом с этим графику Unreal Engine 3...



целых шесть обитаемых миров, различающихся по своему внешнему виду и уровню технического развития. Оружия будет выше крыши, а сверх того - десять скиллов, прокачать которые получится, используя генетический материал поверженных врагов. В результате можно сделать из главного героя рвущийся напролом "танк" с супермощной пушкой наперевес, а можно и псионика, вышибающего чужие мозги из черепной коробки силой мысли. Кроме того, игрок будет действовать не только в одиночку, но и при поддержке ботов-сокомандников, а от выборов, сделанных в разговорах с встречающимися на уровнях NPC, может измениться дальнейшее прохождение и финал.

Однако ж имеющееся в наличии видео описанные выше радужные перспективы делает несколько

блеклыми. Графика проекта страдает кроссплатформенной болезнью под названием "текстуры поганого качества" (GT разрабатывается сразу и под PC, и под Xbox с PS2), которые периодически прячутся под фейерверком бесконечных, по большей части простецких спецэффектов. Усугубляет положение древняя версия Navok-технологии, заставляющая мертвые тела врагов очень знакомо выписывать дикие кренделя, прежде чем осесть на пол. Дизайн уровней и врагов при этом не блещет ни особой детализацией, ни красотой построения.

Одним словом, и не хочется вроде бы относиться скептицизмом к Gene Troopers, да, видно, придется - при всем уважении к братьям-словакам хитом их новая игра станет вряд ли. - Андрей ЩУР

Спаренный миниган. Про отдачу этого зверя мы скромно умолчим



# GHOST WARS

Жанр RTS/FPS Издатель Hip Interactive Разработчик Digital Reality Дата выхода I квартал 2006 Сайт [www.digitalreality.hu](http://www.digitalreality.hu)

Тема контртеррористических спецопераций настолько популярна в игровой индустрии, что в ее сторону стали поглядывать не только создатели FPS и TPS, но и стратеги в реальном времени. Венгерские разработчики разработают, а канадские издатели издадут проект

Ghost Wars. Благодаря продвинутому графическому движку Walker 3, геймер сможет в любой момент покинуть кресло командира и вселиваться в один из подконтрольных ему юнитов. Напомним, что данная идея отнюдь не нова. Еще в 1998 году революционная для своего вре-





мени Battlezone позволяла вдоволь и покомандовать, и пострелять. Будем надеяться, что Ghost Wars придаст данной фиче второе дыхание.

До релиза осталось чуть меньше года и игра уже выглядит вполне достойно, но если так пойдет дальше, стратегии тяжело будет отличить одну от другой: везде будут желтые "Абрамсы" и вооруженные калашниковыми террористы. - **Владимир ЧАПЛЫГИН**



## ГОТИК III

Жанр RPG Издатель JoWooD Productions Разработчик Piranha Bytes Дата выхода 2006 Сайт [www.gothic3.com](http://www.gothic3.com)

Хотя до выхода самой игры остался еще целый год (и это в лучшем случае), количество слухов о ней уже перевалило за все мыслимые пределы. Одно простое перечисление всех фич, которые когда-либо были сообщены разработчиками в различных интервью, наверное, заняло бы пару журнальных страниц. Казалось, вот она халява для автора, пиши - не хочу, но только есть одна маленькая проблема: практически вся информация сопровождается такими, откровенно говоря, отмазками, как "если останется время" и "если это не повредит геймплею". Что же сие вполне естественно, игра еще не доросла даже до стадии альфа-версии, и что из нее в итоге получится не знает, наверное, практически никто.

Тем не менее, выпущенные накануне E3 первые официальные ролики вместе с очередной порцией полуслухов-полуфактов позволяют с уверенностью говорить о нескольких вещах. Так, во-первых, Gothic III делается на абсолютно новом и

абсолютно современном движке со всеми приличествующими делу наворотами вроде поддержки пиксельных шейдеров версии 3.0. И смотрится картинка тоже под стать. Красиво и агрессивно. К сожалению, пока нам не дали полюбоваться вблизи на модели людей, но орков и некоторых других старых знакомых (Scavengers, например) узнать можно с большим трудом.

В игре в обязательном порядке появятся новые монстры (суммарное же число разновидностей вeterанов и новичков будет равняться пятидесяти), и это понятно, ведь готический мир изрядно разрастется вдаль и вширь. Представляете себе размеры Хориниса (Gothic II)? А Яркендара (Gothic II: Night of the Raven)? А что будет, если их сложить вместе и умножить примерно на три? Правильно, мир Gothic III. И раз уж пошла такая пьянка, то засаживать новые просторы исключительно лесами разработчикам стало как-то не с руки, а потому нас ждут и ледники, и пустыни, воз-

можно, даже горы. Кстати, еще одним следствием увеличения размеров мира, станет рост числа городов, по текущей информации их будет около 20. Казалось бы, куда нам столько, но первые скрины позволяют предположить, что часть из них - и не города в прямом смысле этого слова: по размерам и количеству населения они больше напоминают хутора из Gothic II.

Что ж, как будет выглядеть игровой мир, более-менее понятно, но что известно о сюжете, о геймплее? Да, практически ничего, кроме слухов. Со значительной долей уверенности можно говорить только о том, что начинать наши странствия нам придется не со скиллового нуля, а будучи уже вполне сформировавшимся бойцом (хотя это обстоятельство естественно не освобождает героя от необходимости дальнейшей прокачки). Да, в принципе можно упомянуть о возможности драться двумя мечами (эта фича была продемонстрирована в одном из роликов).

Про сюжет же и вовсе пока известно лишь то, что орков, Ксардаса и наших старых друзей (Диего, Мильтена, Ли, Горна) никто не отменял. И, вы знаете, опыт знакомства с этой честной компанией подсказывает, что скучно не будет. Проверено многими, доказано всеми... - **Александр ВАСНЕВ**

☛ "Орки на лесоповале" картина не уцелевшего художника





# GUILD 2

Жанр Life Sim/RPG Издатель JoWood Разработчик 4HEAD Studios Дата выхода Лето 2006 Сайт www.theguild2.com



Достигнув всех доступных благ в своей жизни, этот вельможа жалеет только об одном - в его времена не было пластической хирургии...



Так, скорее всего, будет выглядеть в Guild 2 обновленный вариант таверны

Вы никогда не обращали внимания, какие все же странные у немцев понятия о средневековье? На какой из продуктов немецкого девелоперского творчества про "темные" средние века (или на их аналог в фэнтези-антураже) ни взгляни - обязательно встретишь пасторальные картины природы, поющих птичек, прыгающих зайчиков, опрятные деревенские хаты и добротных пейзаж, живущих в достатке. Не выбиваются из этого мейнстрима и появившиеся недавно скриншоты из The Guild 2 - продолжения Eurora 1400: The Guild, довольно необычного симулятора средневековой жизни, изданного JoWood в 2002 году. На картинках, демонстрирующих графическую начинку будущей игры, природа стала выглядеть еще пасторальнее, хаты еще чище, пейзажи еще упитаннее, зайчики научились петь, а птички - прыгать.

По-хорошему Eurora 1400: The Guild нельзя было назвать стратегией в реальном времени, ибо хоть время в игре текло без остановки, а некоторые действия игрока требовали стратегического подхода, с юнитостроительством и кликомышканьем на противниках, с которыми в основном ассоциируется термин RTS, игра не имела ничего общего. Руководить напрямую в The Guild приходилось действиями только одного юнита - себя любимого, точнее, своего альтер эго, главы семейного клана, проживающего в средневековом городе, занимаю-



Обратите внимание, полностью исчезла жесткая структура разбиения города на ровные кварталы

щегося семейным бизнесом и потихоньку растящего новое поколение себе на замену.

Взяв на вооружение апробированный рецепт игры, совмещавшей в себе практически все жанры кроме авиасимуляторов и футбольных менеджеров, немецкие разработчики из 4HEAD Studios решили подогнать его под базу нового графического движка, заодно пополнив теоретическую часть, то есть геймплей, некоторыми новыми возможностями.

Как и в предшественнике, в Guild 2 игроку предстоит стать основателем клана и заняться одной из типичных средневековых профессий: от искусственного в тайных науках алхимика до предводителя банды грабителей. Среди упомянутых в пресс-релизе новшеств по данной части является появление конструктора, позволяющего создавать внешний вид вашего персонажа. И это "ж-ж-ж" неспроста: теперь главный герой сможет не просто незримо перемещаться по городу, проверяя работу подчиненных на местах, теперь он будет присутствовать в игре в качестве конкретной личности. И как эта самая личность, перемещаться на своих двоих по улицам родного бурга, воочию наблюдая жизнь простых сограждан. В пресс-релизе упоминается лишь пара из удивительных и милых сердцу событий, которые можно будет увидеть: казнь преступника на площади или ограбление богатого торговца группой подозрительных типов в ближайшей подворотне. Конечно, сразу возникает вопрос: а не сможет ли персонаж игрока стать одним из действующих лиц в этих средневековых драмах? Другими словами, а не появится ли в игре еще и экшн добавок к уже существующим "тайкуну" и "симсам"?

Однозначного ответа 4HEAD пока не дала, но в представленном на E3 ролике среди пейзажей и птичьих полетов камеры над лесами и равнинами проскакивают кадры с благообразными средневековыми мужиками, усиленно пытающимися насчитать друг другу по репе при помощи мечей, так что шансы на экшн очень велики.

Другой не совсем пока ясной опцией в Guild 2 является упоминание о возможности образовывать ролеподобную "партию" с максимальным количеством до трех персонажей. Что сие обозначает, совершенно непонятно. То ли это будут NPC, которых можно будет нанять, чтобы они помогли игроку в его бизнесе, то ли в игре появится мультиплеер, и вышеупомянутые "персонажи" будут другими игроками, с которыми придется воевать или объединяться в союзы - пока достоверной информации на данный счет представлено не было, так что игрокам открыт полный простор для фантазии и надежд.

Зато уж за что можно быть спокойным, так это за графику. И скриншоты, и ролик демонстрируют воистину шикарное визуальное оформление, не уступающее по части красоты и детализации вкусыностям, обещанным в Elder Scrolls IV: Oblivion. На смену невзрачной картинке первой части пришли огромные просторы, рендерящиеся в режиме реального времени, настоящие леса и поля, вода со всеми положенными ей шейдерами, высокополигональные рожи персонажей и детализированные внутренности средневековых домов. Вот только чтобы увидеть все это воочию, придется подождать лета будущего года, раньше которого Guild 2 не выйдет. -

Андрей ЩУР



Н Н Н Н Н Н Н Н

# HALF-LIFE 2: THE LOST COAST



Жанр FPS Издатель Valve Software Разработчик Valve Software Дата выхода Лето 2005 Сайт [www.steampowered.com](http://www.steampowered.com)

### Новая высота

Хорошая графика, совмещенная с достойной физической моделью, — это, конечно же, здорово, но для сотрудников Valve Software это уже вчерашний день. Разработчики метят выше. Если графика, то обязательно передового класса. Если физика, то только максимально правдоподобная, без малейших изъянов. Показанный на стенде ATi дополнительный эпизод к Half-Life 2 выглядел как почти совершенный эталон, на который должны равняться остальные игровые модели.

### Очей очарование

Проект демонстрировался на стенде крупнейшего производителя видеокарт не случайно, ибо его главным коньком по праву считается фотореалистичная картинка. Запомните три магических буквы HDR. Сия аббревиатура расшифровывается как High Dynamic Range и, без всяких преувеличений, является будущим игровой индустрии. Технология при помощи самых последних достижений в области графики (16-bit Floating Point filtered textures, 16-bit Floating Point targets с поддержкой alpha bend и Shader Model 3.0) позволяет повышать качество прорисовки лиц персонажей и делать модели людей еще более реалистичными.

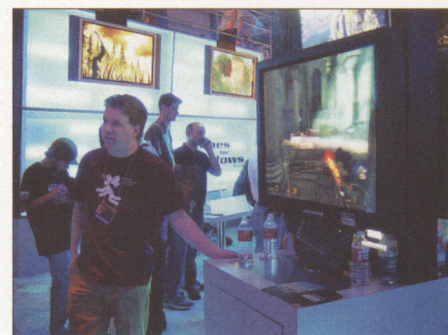
Этот дедок не только инопланетян, но и живого Чапая видал



Для наглядности дизайнер и разработчик The Lost Coast Робин Волкер попросил посетителей стенда обратить внимание на плазменную панель с двумя разделенными наполовину экранами. На одной половине красовалась старая картинка из Half-Life 2, а на другой то, что произошло с ней после знакомства с HDR. Как гласил старый рекламный слоган — результат налицо. Камера сосредоточилась на тяжелой металлической броне солдата Альянса (сколько в нее вбухали полигонов — одному черту известно), а затем понеслась по пустому зданию полуразрушенной церкви. Затем дружно раскрывшим рот зрителям показывали, насколько программисты продвинулись в области реалистичного воспроизведения пейзажа океана. После того, что мы лицезрели своими глазами, в адрес графики The Lost Coast отнюдь не зазорно употребить эпитет “неземной красоты”. Она того действительно стоит.

### Железный вопрос

Пара слов о сюжетной подоплеке. В основу The Lost Coast лег материал, оставшийся у разработчиков после выхода Half-Life 2. На полноценный продукт его не хватило, а вот для одного эпизода оказалось вполне достаточно. Старый ры-

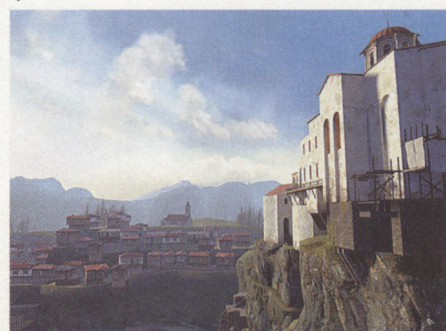


Робин Волкер рассказывает журналистам о фишках The Lost Coast

бак случайно находит Гордона Фримена на прибрежном песке. Приблизно половину игрового времени он будет сопровождать его до расположения главных сил Альянса (церковь имени святой матери-заступницы Ольги). Враги там держат некое секретное оружие, способное в одночасье стереть с лица земли весь городок.

Поклонников творчества Valve Software мучают два вопроса. Во-первых, когда выйдет The Lost Coast? Во-вторых, какие машины смогут потянуть эту красоту? Отвечаем. Релиз состоится этим летом, скорее всего, ближе к августу. Доступ к продукту можно получить только через сеть Steam (заметим, совершенно бесплатно). Необходим процессор 3.2 ГГц, 1 Гб оперативной памяти и видеокарта 6800GT или X800 Pro. Если ваш компьютер не соответствует данным требованиям, то можно попросту отключить поддержку HDR и перед вами предстанет графика уровня Half-Life 2, но это только в том случае, если у вас уже не осталось почки, чтобы ее продать, и получить деньги на апгрейд. — Владимир ЧАПЛЫГИН

Под небом голубым есть город золотой





# HEAVY DUTY

Жанр Action Издатель Акелла Разработчик Primal Software Дата выхода Конец 2005 года Сайт www.akella.com

Кто из нас хоть раз не мечтал побыть в кабине огромного боевого робота, и чтобы вокруг разбегались маленькие людишки, а неповоротливые танки и БТРы так смачно хрустели под ногами вашего бронированного гиганта? Кто тут сказал "Ну, я не мечтал"?! Вы все врете, мы знаем, мы вас насквозь видим! Любому нормальному человеку иногда нет-нет, да и захочется сесть в кабину большого железного, и чтобы людишки под бронированными ногами... кхм, ну, вы уже поняли.

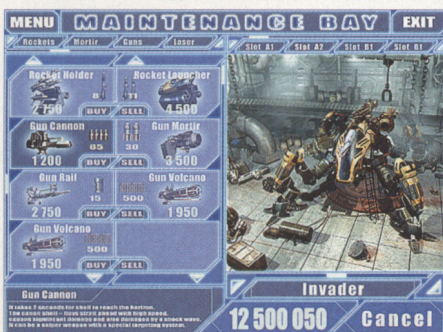
В Primal Software тоже работают нормальные люди, которые когда-то сделали The I of the Dragon (там еще можно было драконом хватать каких-то мелких крокозябр и с чавканьем их разгрызать прямо в полете). Люди эти решили воплотить в жизнь мечту про большого робота и в усиленном темпе ваяют в данный момент Heavy Duty, экшн от третьего лица, главным героем которого станет тот самый, большой железный и бронированный.

По своей стилистике Heavy Duty не сильно напоминает легендарный Mechwarrior – управлять игроку придется не двуногой прямоходящей (без перьев) болванкой с пулеметами вместо рук, а более компактным и функциональным приземистым четырехлапым, напоминающим паука экземпляром. Впрочем, количеством огневой мощи (читай: навешанными поверх корпуса пушками-ракетницами) главный герой

Кривизну горизонта планетоида видно невооруженным глазом



Что оружия будет много – это понятно. А как насчет оборудования?



Heavy Duty своим баттлтеховским собратям уступать не будет. А по количеству пространства для передвижения даже превзойдет на порядок: одной из выделяющих игру особенностей будет полностью смоделированная планета, по всей поверхности которой сможет путешествовать наш железный зверь-топотун. Впрочем, планета – это, конечно, громко сказано, скорее уж наделенный атмосферой планетоид с общей поверхностью примерно в 150 квадратных километров. Но и это, согласитесь, совсем немало. Весь планетоид не просто будет набором гор и равнин: встретятся и зеленые насаждения, и реки с озерами, и даже различные климатические зоны, каждая со своим колоритом. Не забыты смена дня и ночи, а также погодные вариации с настоящими циклонами, гуляющими по планете.

Однако только одной лишь территории для интересной игры недостаточно, поэтому поверх нее найдется место различным военным базам, оборонительным сооружениям и разнообразной боевой технике (которая, конечно, уступает нашему роботу, но в целом тоже ничего так).

А теперь самое интересное. Все это – и здания, и техника, и даже сама поверхность планетоида – способно разрушаться под нашим прицельным огнем. Фирменная технология терраморфинга, примененная Primal Software еще в The I of the Dragon снова в деле. Совмещенная

Вражеская база совершила две фатальные ошибки: во-первых, разместилась в низине рядом с утесом, а во-вторых, вообще решила здесь размещаться



Для вождения роботов специально отбирают слепоглухих пилотов, ориентирующихся исключительно по запахам. Любые другие на этой работе не задерживаются

с красивыми спецэффектами и возможностью разрушения врагов на части она обещает дать весьма продуктивный визуальный результат из разряда "О, поле, кто ж тебя усеял гусеницами, траками, выгоревшими остовами, башнями, сломанными пальмами, передавленными заборами, подорванными зданиями, рытвинами, канавами и просто кратерами от тактических боеголовок?"

Отвечать на данный вопрос не нужно, он, ясно дело, риторический. Геймплей в Heavy Duty будет подинамичнее, чем в Mechwarrior, однако до спинномозговой аркады все же не дойдет. Сингловая кампания обещается длиной в тридцать миссий, с возможностью выбора заданий и вариантов их прохождения. Попутно будет функционировать некоторая доля менеджмента, связанная на покупке нового оружия и обширном апгрейде боевого робота.



Из необычностей проекта бросается в глаза заявление о сложном алгоритме, который предназначен просчитывать систему “переставления” ног робота игрока во время движения. То есть в игре не будет как таковой защиты стандартной анимации “шагай вперед-назад-влево-вправо”. Вместо этого алгоритм в каждый момент времени будет учитывать тип и неровность поверхности под ногами робота, и ставить ее в соответствующем положении. Существующий ролик демонстрирует технологию в действии, и увиденное выглядит весьма необычно: робот-паук осторожно подбираться к стене каньона, быстро, но в то же время аккуратно переставляя свои железные конечности, ощупы-

вая поверхность и постепенно поднимая само тело робота прямо на отвесную стену. Поведение железа-ки действительно напоминает движения животного, точнее насекомого. Даст ли эта технология какие-то нестандартные варианты геймплея, сказать пока невозможно, но то, что робот сможет плавно перемещаться по всем созданным взрывами неровностям почвы – понятно уже сейчас.

В целом Heavy Duty предстает как очень неплохой, цельный продукт. Может быть, не столь серьезный с точки зрения сюжета (что может быть банальней спасения родной планеты от орд захватчиков?), но достаточно оригинальный по технической части. Уже видно, что это будет не симулятор роботов, а экшн



Практически улитка на склоне

про роботов. Но ведь, с другой стороны, это все равно не отрицает возможности, сидя в нутре огромного робота, крушить все подряд и топтать разбегающихся в страхе людишек... – Андрей ЩУР

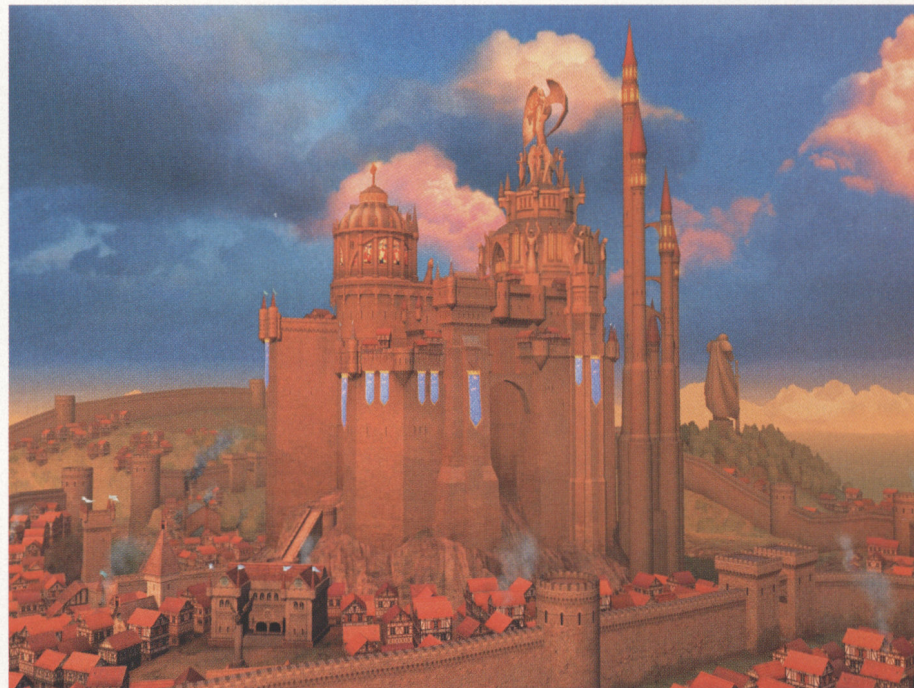
# HEROES OF MIGHT AND MAGIC V



Жанр TBS Издатель Ubisoft Разработчик Nival Interactive Дата выхода 2006 Сайт [www.mightandmagicgame.com](http://www.mightandmagicgame.com)



Ну, хорошо, хорошо, мы признаемся. Эта короткая заметка про пятых “Героев” появилась только по одной причине: мы хотим еще раз напечатать скриншоты из игры. После просмотра представленной на E3 версии западные коллеги охали, ахали, отмечали сходство города инферно с Мордором, а также хвалили игру за анимацию, звук и качество заставки, которую, кстати, вы можете посмотреть на нашем DVD. – Конрад Карлович



Да это сказка какая-то!



На первом плане вовсе даже не боевой дроид, а отапгрейженный королевский грифон





## HELLGATE: LONDON

Жанр Action RPG Издатель Namco Разработчик Flagship Studios Дата выхода 2006 год Сайт www.hellgatelondon.com

Мы говорим Diablo – подразумеваем Билл Роупер (Bill Roper). Мы говорим Билл Роупер – подразумеваем Diablo. Продюсер и один из идейных вдохновителей самой популярной RPG всех времен и народов, ушедший из Blizzard, но не сгинувший в небытие. Основав свою собственную девелоперскую компанию, маэстро Роупер и его верные сподвижники (многие из которых тоже родом из Diablo) вновь готовы потрясти устои геймерского общества. Первым заявленным проектом Flagship Studios, засветившимся буквально за неделю до E3, оказался не клон шедевра былых лет, но исполн девелоперского духа, колосс (прошу без инсинуаций насчет глины) – в общем, “То, Чаво На Белом Свете Ваапче Не Может Быть” ((С) Филатов). А именно – киберпанково-магическая “Дьябла” с видом от первого лица, другими словами Hellgate: London.

### Мы все, как всегда, умрем

Люблю игры, с которыми уже из названия все ясно. Вот вам хэллгейт, вот вам Лондон – и сразу понятно, что к чему. В ближайшем будущем (лет этак через двадцать) рядом с вышеупомянутой европейской столицей откроются вышеупомянутые врата, прямой хайвэй в место, где никогда не светило Солнце. И, конечно же, через открывшееся окно в Европу хлынет поток беженцев, утомленных пребыванием в столь неудобных для проживания условиях, сиречь демонов. Войска, пущенные супротив нашествия, окажутся крайне неэффективными по простой причине: новоприбывшим монстрам пули и снаряды окажутся до лампочки. Ну а дальше, как водится, хаос, паника, бегство, Исход Людей Куда Подальше, разруха, опустошение.

Но не совсем.

Глубоко в подземельях Лондона скрывается древняя секта тамплиеров, лыщарей, с давних времен охранявших наш мир от марксизма-

ленинизма-демонизма, но впавших в немилость еще при французском короле Филиппе IV и потому ставших скрывать свое существование до самого Вторжения.

Игрок начинает свою партизанскую деятельность против сил зла через пять лет после открытия Портала, став одним из воинов секты тамплиеров, пытающихся найти пути, чтобы прикрыть “ацккую” лавочку, творящуюся в славном городе Лондоне.

### Случайность? Закономерность!

Уяснив сюжетную диспозицию, переходим к геймплейной начинке и тут же стукоемся носом в роуперовские проделки. Как вы уже поняли, в Hellgate: London игроку предстоит вылезать на поверхность и пачками косить всевозможных потусторонних монстров на заброшенных улицах и внутри домов. Так вот, при этом в игре не будет четких карт и конкретной планировки. Билл Роупер сотоварищи хотят реализовать модульный подход построения уровней, примененный ими же в Diablo. То есть берутся различного рода и вида стандартизированные комнатки и коридорчики, которые случайным образом “склеиваются” между собой через стыковые двери-переходы, каждый раз образуя новый, не имеющий аналогов лабиринт. Но в Diablo речь шла о спрайтовых комнатках с видом 3/4, а тут мы говорим о полном и безоговорочном “три-дэ” с домами и улицами в лучших традициях Doom и Half-Life! Представить себе сложные генерируемые трехмерные лабиринты, которые будут компилироваться и загружаться минуту, а не три часа (или даже три дня), пока весьма затруднительно, но у Flagship Studios, видимо, есть какие-то идеи, раз она за это взялась.



↑ Некоторые из заявленных типов оружия будут не только наносить повреждения, но и держать монстра на месте

Дальше – больше: точно так же случайными будут и расстановка монстров, и их количество, и варианты лута, из них выпадающие. В Hellgate: London будет реализована обширнейшая система предметов, использующая только в качестве базы сотню видов разного рода оружия, как дистанционного, так и контактного, на которые потом можно будет устанавливать целый ворох всевозможных апгрейдов и модификаторов. При этом не стоит забывать и о других “жителях” инвентаря вроде элементов брони, лечилок и т.д.

Оружие будет использовать аналогичные диabloвской слотовую систему апгрейдов и вариативность показателей. Т.е. вы сможете найти какую-нибудь пушку с мощностью в 4-8 dmg и тремя слотами под апгрейды, после чего за углом обнаружить ее аналог, но с 5-10 dmg и уже четырьмя слотами.

Широкий спектр оружия вызван отчасти тем, что оно будет подразделяться на несколько классов с совершенно разным принципом действия. Напоминаю, обычных автоматов-пулеметов в Hellgate: London не будет, ведь у монстров к ним полнейший иммунитет, поэтому все “стволы” в игре будут использовать иные варианты повреждения (огонь,







Куда ты, глупая, ты же об потолок стукнешься!

электричество, святая вода и т.д.) и принципы работы. С собой всегда придется таскать как минимум пару пушек для разных типов монстров, чувствительных только к определенным вариантам воздействия.

### Чужие и свои

Хотя ролевая система игры находится в стадии разработки, уже совершенно точно известно, что все монстры в Hellgate: London будут делиться на четыре основные категории:

**Beasts (Монстры)** - самые тупые и прямолинейные твари, мозг которых работает по принципу "увидел-напал-съел". Хорошо развиты физически, своим видом напоминают различных хищных зверей.

**Necros (Умертвия)** - демоны, которые используют тела умерших для передвижения и питания. Как правило, похожи они на зомби, хотя на самом деле это демоны, использующие тела людей в качестве оболочки.

**Spectral (Духи)** - эфирные создания, присутствующие в этом мире лишь отчасти. Передвигаются по воздуху, разыскивая по городу трупы и подкрепляясь остатками энергии, сохранившейся в них.

**Demons (Демоны)** - самые мощные, самые разумные и потому самые опасные представители адаво племени. Умеют общаться друг с другом, действовать тактически, использовать оружие и спецвозможности.

В отличие от монстров, классы героев, доступные игроку, а также древа развития, которые предполагаются у каждого из воинов-тамплиеров, пока не утверждены. Разра-

ботчики намереваются использовать схему, близкую к стандартной "файтер-клирик-маг-вор", но, поскольку баланс умений на данный момент видоизменяется, о финальном варианте речи еще не идет.

### Не шутер

Несмотря на то, что Hellgate: London использует в качестве основы вид от первого лица и большое количество стреляющего оружия, Билл Роупер в своих объяснениях всячески отмазывает игру от принадлежности к семейству шутеров. По его заявлениям, навыки кваковской распрыжки и степень начищенности "грызуна" не повредят, но будут играть очень незначительную роль во время сражений с монстрами: основной упор будет сделан на количество и качество оборудования, носимого персонажем игрока, его уровень и степень прокачки. Бой будут протекать в реальном времени, но фишка в том, что большинство оружия будет иметь либо самонаведение, нивелирующее погрешности прицеливания, либо splash-эффект, т.е. повреждать при попадании не только то место, куда целился, но и всю зону вокруг него. И еще одно наследие Diablo - у местных бумстиков не будет патронов, то есть исчезнет необходимость тактических отступлений для перезарядки и пополнения боеприпасов. К тому же не забывайте, в Hellgate: London будет и оружие ближнего боя - мечи и прочие секаторы, которые особых танцевальных навыков не потребуют. Кстати, для большего удобства при использовании холодного оружия камера будет переключаться на вид от третьего лица.

Исходя из вышесказанного, Hellgate: London намеревается быть гораздо "эрпэговой" в плане боевки,



А фонарик к стволу примотать можно будет?



Мы его слепили из всякой гнили...

нежели тот же Vampire: Masquerade, так что играть в него смогут и те из любителей ролевых, которые к экшне относятся с прохладцей. Конечно, как к этому отнесутся любители экшна - вопрос другой.

### Планов громадье

К сожалению, мало пока известно о схеме прохождения всей кампании, предположительных локациях и сюжетных поворотах. Однако ж, по заверениям того же Билла Роупера, Hellgate: London попытается несколько уменьшить количество бездумного масскара и увеличить долю целевых миссий. Будут и большие возможности для мультиплеерной игры - кооперативное прохождение, PvP, мини-онлайн с опциями обмена вещами в специально отведенных зонах.

Предполагается много чего, но именно пока только предполагается, потому что игра находится на ранней стадии разработки (даже движок еще не готов), и ожидать Hellgate: London не стоит раньше Рождества 2006 года. Поэтому, хотя Билл Роупер и говорит, что не хотел бы тратить четыре года своей жизни на разработку одной игры, он сам в качестве даты релиза произносит заветное "When it's done", так что ждите, ждите, ждите... - **Андрей Щур**

Вероятно, на месте магазинов у этих "стволов" находятся слоты для установки апгрейдов





## HITMAN: BLOOD MONEY

Жанр Stealth Action Издатель Eidos Interactive Разработчик IO Interactive Дата выхода III квартал 2005 Сайт www.hitman.com



Елочка и хрюшка с пятачком, вместо зайчика из "Плейбоя"

### Не для ранимых душ

Текущий покровитель и по совместительству основной работодатель главного героя, агентство ИСА ввязалось в противостояние с конкурирующим бюро "добрых" услуг. И, похоже, последние стали одерживать верх. Кто-то планомерно отстреливает коллег С.О. Рокседьмого и, не ровен час, настанет и его очередь. Жить-то хочется всем, даже клонам. А тут еще, как назло, была потеряна связь с агентством, так что пришлось промышлять случайными заработками от посторонних заказчиков.

Многие критиковали третью часть сериала за излишнюю взрослость и кровавость. Пусть негодуют дальше, ибо разработчики однозначно дали понять, что уровень "Мясной король" (трудно забыть расчлененную несовершеннолетнюю дочь клиента?) по сравнению со свежими локациями - это цветочки. В Blood Money придется заняться представителем порноиндустрии (девочки с плетками прилагаются), приторговывающим оружием сумасшедшим епископом и оперным певцом, курирующим детскую проституцию в Европе. Последний заказ - это римейк знаменитого уровня Opera House из первой час-

Зима, снежок сыпется с неба, но все почему-то ходят исключительно в пиджаках



ти. Всего в Blood Money ожидается 12 миссий, на прохождение которых среднестатистический геймер затратит от 10 до 12 часов игрового времени.

### Людская молва

В четвертом эпизоде сериала появится показатель notoriety, который характеризует дурную славу бритоголового убийцы. Чем чище выполнены предыдущие задания, тем меньше слухов ходит в народе. В противном случае информация о киллере с двумя позолоченными кольцами разлетится по всему свету, и охранники вычислят вас на входе в заведение. Еще один стимул оставаться незамеченным - введение пропорциональной системы оплаты труда. Поклонники сериала должны помнить, что в первой час-

ти за удачно выполненный контракт полагалась энная сумма денег. В Blood Money сия идея получила дальнейшее развитие. Теперь за каждую мокруху приходится расплачиваться из своего кошелька. Штрафные санкции пойдут на подкуп полиции и свидетелей, в результате чего с места преступления испарятся все улики, а прохожие станут рассказывать детективам о том, как они резко стали слепыми и глухими. За чисто сделанную работу, наоборот, полагается внушительная прибавка к пенсии. Высышим пилотажем будет считаться имитирование несчастного случая. В спортзале обнаружили местного наркобарона, чья шея придавлена штангой? "Видать, не рассчитал свою богатырскую силушку", - подумают служители закона и закроют дело.

В прямом смысле слова кровно заработанные барыши разрешено тратить не только на приобретение более мощных стволов (обещано 30 видов орудий труда), но и на совершенствование уже имеющихся в арсенале (50 вариантов модификации: увеличение скорострельности и быстроты перезарядки, наращивание пробивной способности и так далее), а также на получение дополнительных сведений о повадках и дислокации следующей цели.

### Киллерские перчатки "Тэтли". Ни капельки мимо!

Разработчики утверждают, что они с нуля прописали искусствен-

Похоже, С.О. Рокседьмой основательно пересмотрел личный кодекс чести







## ПАРКАН II



Бои в космосе,  
на поверхности планет  
и внутри космических  
кораблей

Огромная игровая  
вселенная, более 500  
планетарных систем

Современный,  
производительный  
графический движок



Copyright © 2004 Nikita. Все права защищены.



Широчайшие  
возможности для игрока:  
сражения, торговля,  
локальная политика...

Оригинальный сюжет,  
большое количество  
разнообразных миссий

Игра уже в продаже



Copyright © 2004 фирма "1С". Все права защищены.





Размахнись плечо, раззудись рука

ный интеллект противников, придумали под него абсолютно новые скрипты, а заодно сделали свежую систему формирования маршрута движения. Отныне жертв следует убирать с предельной аккуратностью. Ведомые компьютером охранники теперь обнаруживают кровавые следы на полу (отсюда - мо-

раль: нечего стрелять налево и направо, а затем волоочь трупы по полу, проще воспользоваться удавкой или ядом) и с ходу замечают, что на лысом незнакомце напаян продырявленный в нескольких местах костюм с засохшими бурыми пятнами.

Уже давно сформировавшиеся средства достижения цели разбавлены новым вариантом - сбиванием охраны с толку. Хитман мастерски организывает дорожно-транспортные происшествия или же а-ля Данила Багров из "Брата" устраивает отвлекающие внимание бутфорские взрывы, а сам тем временем валит беззащитный объект. Самый радикальный способ - использование людей в качестве живого щита.

#### Нестареющая классика

За визуальные красоты по-прежнему отдувается движок Gla-

cier. Разумеется, программисты основательно перетряхнули графическое ядро, прикрутили к нему поддержку пиксельных шейдеров нового поколения, динамически отбрасываемых теней и смешанных источников освещения. Похоже, львиная доля из дополнительного числа полигонов ушла на прорисовку лица главгероя. Судя по скриншотам, С.О. Рокседьмой обзавелся более квадратной челюстью и не в меру суровым взглядом.

Музыкальным сопровождением по уже сложившейся традиции занимается небезызвестный в игровых кругах композитор Джеспер Кид. На сей раз он решил вернуться к классическим композициям и вновь пригласил к работе над саундтреком симфонический оркестр. Интересно, услышим ли мы в Blood Money хор, звучащий в Hitman 2? - **Владимир ЧАПЛЫГИН**

## HUXLEY

Жанр MMOFPS Издатель Webzen Inc. Разработчик H-Studio Дата выхода 2007 год Сайт [www.webzengames.com/Game/Huxley](http://www.webzengames.com/Game/Huxley)

Среди появившихся на E3 2005 новых имен игровой индустрии есть и Webzen. Принадлежит оно крупному корейскому концерну, являющемуся одним из главных азиатских паблишеров. А засветилось это имя благодаря тому, что Webzen, прочно закрепившись у себя в Азии, решила штурмовать американо-европейский рынок, представив на выставке целую линейку игр, которые компания намерена издавать в Старом и Новом Свете. Среди прочих тайтлов упоминается и Huxley - очень любопытный, полностью онлайн-шутер с возможностью игры до 5000 человек на сервере.

Почему-то, чем дальше в будущее, тем массивней и неудобней "пушки"



У принадлежащей Webzen девелоперской компании H-Studio есть два очень весомых туза в рукаве. Первый - игра "от и до" планирует действительно как "массивно-мультиплеерный" FPS, то есть шутер от первого лица с возможностью путешествовать по игровому миру, что до этого было реализовано только в Planetside. Второй - купленная для проекта технология Unreal 3, дающая широкие просторы для графического совершенства и уже несущая в себе большинство компонентов мультиплеерной составляющей.

Своим названием игра обязана не подруге главного продюсера,

а бестселлеру Олдоса Хаксли "О дивный новый мир", роману-антиутопии образца 1932 года, очень напугавшей в свое время книге, описывающей тоталитарный режим и во многом напоминающей "Мы" Замiatина. События в Huxley разворачиваются в далеком постапокалиптическом будущем, в котором раса людей оказалась разделена на нормальных "Сапиенсов" и мутировавших "Альтернативов", меж которыми ютятся изгои-"Гибриды". Камнем преткновения, сталкивающим интересы новообразовавшихся наций, оказывается Luarites, супермощный источник энергии, созданный неким ученым Хаксли как вероятное спасение от кризиса, в котором пребывает земное общество.

Никакой конкретики о "внутренностях" игры неизвестно - авторы







▲ А ну, кто тут сейчас сказал “Да у него дразды, как у Дзэла”?!

пока только бросаются заявлениями о том, что в Huxley не будет преобладать стратегический подход, имевший место в Planetside, и по динамике игру лучше сравнивать с Quake и Unreal Tournament. При этом ожидается большое количество многоступенчатых квестов, с помощью которых игрокам будет скормливаться хитросплетение интриг, царящее как внутри верхушек у воюющих наций, так и в отношениях между ними.

Конечно, найдется в Huxley место и ролевым элементам. Персонажи станут расти в уровнях, получать специализацию, обзаводиться новым оборудованием, оружием и даже техникой. Перед боем, в зави-

симости от условий, игроки будут выбирать приемлемые для выполнения поставленной задачи “стволы”, хранящиеся в инвентаре, а широкий спектр монстров, руководимых неглупым AI, не даст им заржаветь. Воевать игрокам придется как с NPC-монстрами, так и с командами людей-соперников (а кто бы сомневался, что здесь не обойдется без PvP?). В таких случаях бои будут перерастать в хорошо известный Team Deathmatch.

Кроме обычных дефматчеподобных сражений в Huxley будут происходить крупномасштабные баталии с применением техники, участвовать в которых, не прикрывшись броней джипа, танка или даже вер-



▲ - Ты держи правый угол, а я буду держать левый!

толета, будет весьма опасно. Руководить баталиями, к слову, смогут набравшие порядочное количество уровней игроки.

Очень много надежд относительно проекта корейские разработчики связывают с используемой ими “анрильной” технологией. С ее помощью они надеются реализовать огромные открытые пространства игрового мира Huxley, удерживая при этом планку качества на должном уровне. Пока же на скриншотах присутствует только антураж киберпанковского мегаполиса и очень детализированные персонажи (что, в общем, тоже неплохо).

Выход Huxley намечен на третий квартал 2006 года. Но это в Корее, а как будут обстоять дела с остальным миром, пока неизвестно. К тому же игра разрабатывается одновременно для PC и нового поколения Xbox, и, в идеале, консолистки и компьютерщики будут играть на одних и тех же серверах. Но в этом случае синхронизация и баланс версий тоже могут занять определенное время, отдаляющее релиз игры на зное количество месяцев. - Андрей ЦУР

# IMPERATOR

Жанр MMORPG Издатель Mythic Entertainment Разработчик Mythic Entertainment Дата выхода IV квартал 2005 Сайт [www.imperatoronline.com](http://www.imperatoronline.com)

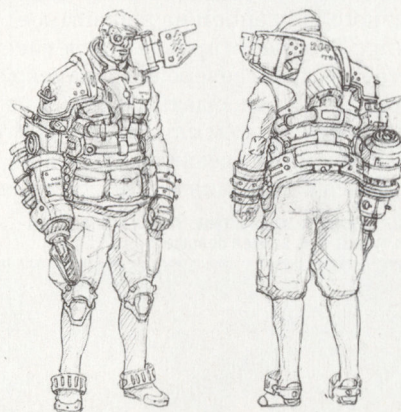
## Pax Romana

Когда Римская империя не рассыпалась, словно пирамидка из кубиков, а укрепилась в своем величии, когда она не только выжила, но и распростирилась свое влияние через века, вот тогда и начала свое существование игра Imperator, эстафету которой гордо подхватила у древних римлян Mythic Entertainment. Благодаря этой компании империя в будущем сохранила силу и стала одной из крупнейших политических сил. Так что сю-



жет нас ждет далеко не средневековый, а очень даже фантастический. То, что к западу от Москвы называют Sci-Fi.

В отличие от известной Dark Age of Camelot, будущая игра представляет собой чистый вариант PvE, человек против окружающей среды. Серьезными драками между персонажами тут пахнуть не будет, единственное место, где будет можно попробовать свои силы - Амфитеатр Флавия, который в параллельной ветви истории послужил заменой известному нам Колизею.



Рим был выбран не случайно, а для того, чтобы противопоставить “западно-фантастическому образу”





↑ Рим не падет, пока его защищают такие монстры



↑ Спартанцы и в будущем останутся такими же неприхотливыми созданиями

собственное видение будущего. Более того, это будет старый добрый вариант с альтернативной историей, которая, как обычно, в какой-то момент времени просто свернула не в ту степь. Мы не увидим римлян в тогах, постукивающих ладонью по обшивке космического истребителя: до такой крайности разработчики не дойдут. Но как вам понравится, если правительство империи будет защищать преторианцы в био-адаптивной броне? По мне, так звучит неплохо. И вооружены они будут далеко не мечами, а большими пушками, вполне отвечающими духу времени, только вот космических битв не ожидайте. Да, путешествия



↑ Первая манипула Второго легиона Флавия прочесывает местность в поисках сбежавших гладиаторов

в пространстве будут, тем более что планет обещают достаточно, но вот почувствовать себя космическим волком, увы, не удастся.

#### Per aspera...

О классах можно будет забыть, игра целиком строится на скиллах. Все будут равны между собой, только некоторые, владеющие крутыми скиллами, будут несколько равнее других. Разработчики говорят, что не ставят цели обладания всеми возможностями на свете. Игроки должны выбирать, что использовать, и таким образом будет обеспечено разнообразие в игре. Ну, прямо как в реальном мире, только вот одними людьми дело не ограничится.

Поскольку инопланетяне все-таки были найдены, то в Imperator будет предоставлено большое разнообразие как человекоподобных, так и негуманоидных форм жизни. За красоты игры будет отвечать движок GameBryo, который, к тому же, был очень сильно доработан, поэтому за картинку беспокоиться не придется. Что же касается серверной части, то она будет поддерживаться с помощью фирменной технологии DAoC Game Engine, доказавшей свою состоятельность.

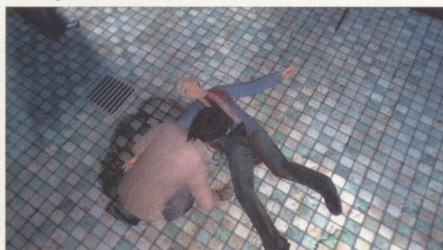
Игра уже названа одним из самых многообещающих онлайн-проектов ближайшего будущего, и что-то нам подсказывает, что ожидания оправдаются. - Махмуд

## INDIGO PROPHECY (FAHRENHEIT)

↓ Жанр Adventure Издатель Atari Разработчик Quantic Dream Дата выхода Осень 2005 Сайт [www.fahrenheitgame.com](http://www.fahrenheitgame.com)

За последний год компания Quantic Dream поменяла издателя и название своей приключенческой игры с привычного Fahrenheit на непонятное Indigo Prophecy (правда, последнее касается лишь североамериканской версии)... Перенос даты релиза уже смотрится в таком случае, как нечто само собой разумеющееся. Не подверглась изменениям лишь твердая

↓ Да, жизнь опасная штука. Зашел вот человек в туалет и не вышел больше...



вера девелоперов в то, что они делают хорошую игру и, пожалуй, это главное.

Об этой разработке уже было сказано много и не один раз. Интерактивный детектив с множеством вариантов развития событий, приключения новой формации. Но чтобы лишний раз не перечислять эти эпитеты и не множить их число, давайте лучше разберем одну сцену. Всего одну. Самую начальную.

Лукас Кейн (Lucas Kane, один из трех героев Fahrenheit) убил в туалете среднестатистической нью-йоркской забегаловки человека. Убил просто так, без мотива, находясь под действием какого-то дурмана. В чем причина этого поступка мы выясним уже по ходу игры, но сначала нам надо постараться по-



↑ Постой, вертолет...

добру-поздорову убраться с места преступления. Конечно, можно вот прямо так выбежать из уборной и с криками "Банзай!" устремиться к выходу. Сработает. Только такое поведение привлечет всеобщее внимание, точно так же, как кровь на одежде, руках и лице Лукаса. И когда найдут труп бедолаги, мы станем первым и единственным подозреваемым, и уж в желающих по-





И что это вы здесь делаете? Плюшками балуетесь?

участвовать в составлении фоторобота недостатка не будет, это точно.

А можно аккуратно смыть кровь, оттащить труп в кабинку, спокойно выйти, допить кофе и незаметно покинуть ресторан. Конечно, многие вспомнят, что кто-то заходил в уборную в это время, но, скорее всего, труп найдут не сразу, так что компанию вам в списке подозреваемых составят, наверно, еще несколько посетителей. Это раз. С другой стороны, точно описать, как вы выглядели, вряд кто-нибудь сможет. Это два. А поскольку убийство было спонтанным, без мотива, то выйти на вас полицейским будет очень даже непросто. Это три. Кстати, о полицейских. Детективы Карла Валенти (Carla Valenti) и Тайлер Майлс (Tyler Miles) и будут двумя оставшимися главными героями адвентюры. Сами убиваем, сами ло-



Древняя примета нью-йоркских полицейских гласит, что ноги, положенные на стол, увеличивают показатель раскрываемости преступлений на 10%

вим? Будем надеяться, что создатели Omikron сделают эту погоню интересной. Вернемся же к нашему разговору. "Кто же будет сразу убеждать, прежде чем заметет следы?" - спросит читатель. Действительно, ведь в адвентюрах время на решение пазла лимитируется, прямо скажем, редко, но перед нами как раз такой случай. Дело в том, что в зале сидит полицейский. Сидит безо всякой задней мысли: ест гамбургеры, пьет кофе, и через некоторое время он точно так же по совер-

шенно естественным причинам встанет и пройдет в уборную. Когда это произойдет? А неизвестно! При этом, словно нагнетая наше напряжение, игровой экран время от времени будет разделяться на две части: на одной - Лукас, на второй - полицейский...

Забавный расклад получается. А теперь представьте всю игру, разбитую на подобные маленькие эпизоды. Не правда ли, интересный подарок ждет нас к концу года? - **Александр ВАСНЕВ**

## INTERVIEW WITH A MADE MAN

Жанр Action Издатель Не объявлен Разработчик SilverBack Studios Дата выхода 2006 год

Братки возвращаются. Товарищ Четыре Семь отблизил полированной лысиной, в капкане видеомэгнитофона застряла кассета про Жана Рено и его фикус. На подходе очередное повествование из жизни асоциальных элементов и мы слегка нервничаем. Может получится цифровой аналог "Крестного отца"? Да. Но ведь может и "Бригады"...

Биография Interview with a Made Man сложна и неоднозначна. Разрабатывавшая ее Acclaim относительно недавно отправилась ча-

Пиф-паф, ой-ой-ой... А кто умирает, за вспышкой не видно...



евничать с Хароном, а посему дальнейшее будущее IwMM послушно примеряло саван и готовилось беседовать о Вечном. Но чудеса изредка случаются - ослабевшее дитя подхватили за руки SilverBack Studios и ударно взяли за дефибриллятор, пригласив в консультанты Билла Боннато, некогда возглавлявшего криминальную семью. Для большей аутентичности, так сказать.

Затем резные дверцы раскрывает пряничный домик девелоперских уверений. Атмосфера мафиозных



Всю ночь на танцполе!

кланов передана со всей достоверностью и кристальной чистотой. Незаурядность миссий - угон автосредств, использование заложников в качестве живого щита, рэкет, шантаж, "чиста-канкретные" разборки. Спасибо, киднеппингом заниматься не требуется. Арсенал хвастает 25 видами опасных для жизни приборчиков. Родные рядовому любителю членовредительства приспособления тоже никуда не делись - имеются бейсбольные биты и даже стулья. Жаль, вот, утюга нет.

Заверения в реалистичности физики и изумительной графики имеют место быть, вот только скриншоты пока дифирамбы eue sandy не поют. На крепкую четверку, не более. Впрочем, излишне настораживаться покуда повода нет - у IwMM имеются более чем достойные шансы и необходимое время. Подождем? - **Илья ПОЛЯКОВ**



## ISLAND OF THE LIVING DEAD

Жанр FPS Издатель Не объявлен Разработчик Techland Дата выхода Начало 2006

Island of the Living Dead не имеет никакого отношения к “Живым мертвецам” культового кинорежиссера Джорджа Ромеро. Это абсолютно самостоятельный проект польской команды Techland. В недалеком будущем генетически измененные продукты привели к постепенной мутации человечества. На определенных участках нашей любимой планеты люди превратились в зомби. Главного героя угораздило очутиться на тропическом острове в Карибском море, кишмя кишасщем

подобными тварями. Цель банальна и проста – выжить.

Island of the Living Dead строится на усовершенствованном графическом движке Chrome с мощной физикой окружающего мира. Геймер будет постоянно испытывать нехватку стандартных “стволов” и поэтому ему придется мастерить себе оружие из подручных предметов. Пожалуй, самой главной фишкой геймплея должна стать возможность превращаться в зомби, что всене непременно отразится на повед-

ках и способностях вашего подопечного. – Владимир ЧАПЛЫГИН



На лицо ужасный, добренький внутри

## JAGGED ALLIANCE 3D



Жанр Тактика Издатель GameFactory Interactive Разработчик MiST land - South Дата выхода Конец 2005 Сайт mistland.ru

Крупнейший российский автоконцерн GFI-MiST Landrover объявил о расширении перспективной линейки внедорожников Alliance. Новый рекламный слоган “More Alliances!” отражает изменившуюся политику руководства концерна, которая предусматривает выпуск индивидуальной модели Alliance для каждого хоть сколько-нибудь значимого сегмента рынка.

Концептуальный суперкар с автоматической коробкой передач, отсутствием рулевого управления и случайной сюжетной навигацией переведен в разряд броневиков для сафари и переименован в African Alliance. Его место в нише класси-

ческих внедорожников займет более демократичная модель.

Новый JA 3D оснащен ручной коробкой передач, сохранил традиционный дизайн салона и органов управления. Кроме того, нам обещают воссоздать ролевую систему JA2 и оттуда же набрать персонажей, а также реалистично реализовать огромный парк вооружений. Все эти меры призваны привлечь поклонников классики, которые по итогам последних социологических опросов сильно сомневались в необходимости покупки JA 3D.

Однако новые веяния не обойдут стороной даже эту консервативную модель Alliance. Естественно, что

действие будет происходить в 3D. Планируется также ввести, цитирую, “высокую интерактивность и почти полную разрушаемость уровней”. Заявленная дальность хода нового внедорожника составит 12 миссий. На просьбу пояснить значение оговорок “высокая” и “почти полная” представители концерна пока отвечают только: “No comments”. Известно, что основой всей линейки Alliance по-прежнему остается дизельный двигатель от тяжелого армейского гусеничного тягача “АЛЬФА: Антитеррор” разработанного MiST Landrover для российских сухопутных войск. Сотрудник MiST Landrover, пожелавший остаться неназванным, набросал от руки для нашего журнала предположительный эскиз нового дизайна JA 3D. Из рисунка видно только, что общая тенденция к угловатости форм сохранится. К сожалению, источник информации не очень надежен, и мы не можем ручаться за достоверность рисунка. – Гнэл УНАНАЯН

Прочие образцы продукции отечественного автогиганта видны на этом снимке со спутника-шпиона





# 1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок  
и условий работы  
в сети «1С:Мультимедиа»  
обращайтесь в фирму «1С»:  
123056, Москва, а/я 64, ул.  
Селезневская, 21,  
Тел.: (095) 737-92-57,  
Факс: (095) 681-44-07  
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

## SID MEIER'S PIRATES!



© 2005 Atari Interactive, Inc. Все права защищены. Все торговые марки являются собственностью их законных владельцев. Произведено и распространяется компанией Atari Europe SASU.  
© 2005 Firaxis Games, Inc. Все права защищены. Pirates!® является зарегистрированной в США торговой маркой. Firaxis Games является зарегистрированной торговой маркой Firaxis Games, Inc.  
Windows и DirectX являются торговыми марками корпорации Microsoft. Логотипы платформ являются собственностью IEMA 2004. Используется программное средство Bink Video Technology ©  
1997-2005 RAD Game Tools, Inc. Используется программное средство Miles Sound System © 1991-2005 RAD Game Tools, Inc.  
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.



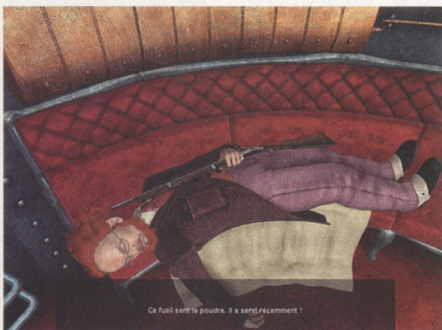
# JOURNEY TO THE CENTER OF THE MOON

Жанр Adventure Издатель The Adventure Company Разработчик Kheops Studio Дата выхода Конец 2005 Сайт [www.adventurecompanygames.com/tac/](http://www.adventurecompanygames.com/tac/)

Вскоре после анонса ЕCHO: Secrets of the Lost Cavern (также известной как Lascaux Project) компания Kheops Studio раскрыла и вторую свою разработку, очередную адвентюрную реинкарнацию жюльверновской классики. В последнее время складывается ощущение, что Kheops Studio вступила в свое рода соревнование с украинской студией Frogwares. Когда последние выпустили "Путешествие к центру Земли", французы ответили игрой Return to Mysterious Island; сейчас наши соседи вовсю трудятся над "Вокруг света за 80 дней", в то время как "хеопсы" решили обратить внимание на книгу "С Земли на Луну прямым путем за 97 часов 20 минут". Быстрый взгляд в сторону полки, где уместилось собрание сочинения писателя, дает основание предполагать, что закончится это состязание очень не скоро.

Но вернемся к предмету нашего разговора. В отличие от сюжета романа, где экспедиции Мишеля Ардана, отправившейся покорять космическое пространство в артиллерийском снаряде, так и не удалось прилуниться на поверхности спутника, в игре эта затея увенчается

Роман Трахтенберг решил застрелиться?



успехом. Открытия, сделанные учеными благодаря такому вольному прочтению первоисточника, будут просто поразительны. Чего стоят обнаруженные на планете следы атмосферы, а ведь это еще только цветочки. В пещерах под толщей лунного грунта наши повстречаю не кого-нибудь, а самых настоящих аборигенов - расу Селенитов...

Разработчики сообщают, что в игре будет реализована Intelligence Management System, в рамках которой геймеру за решенные пазлы будут выдаваться очки, в свою очередь влияющие на отношение к нам местных жителей. От себя хочу добавить, что, исходя из имеющихся скриншотов, можно заключить, что система инвентаря в игре будет позаимствована из

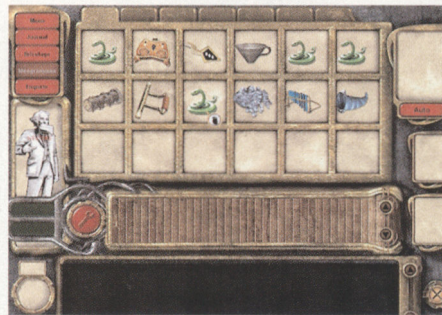
Спят, усталые...



Return of Mysterious Island, а значит, нас ждет большое количество головоломок с множеством вариантов их решения. Подход, на практике оказавшийся довольно интересным, а главное оригинальным. Надеемся, что то же самое мы сможем сказать и обо всей игре в целом. -

Александр ВАСНЕВ

Что у нас в бардачке?



## JUST CAUSE

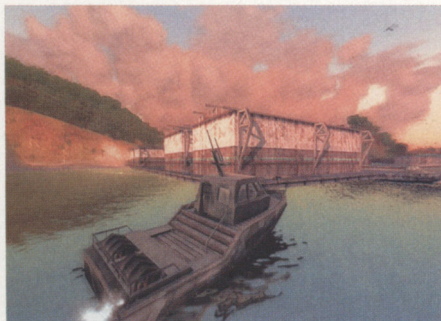
Жанр Action Издатель EIDOS Interactive Разработчик Avalanche Studios Дата выхода 2005 Сайт [www.justcausegame.com](http://www.justcausegame.com)

Покуда американцы гадают, зачем они скинули Саддама и талибское правительство, игроделы из Eidos решили подстегнуть оптимизм звездно-полосатой нации. Новое игрище под названием Just Cause будет посвящено жизни и приключениям отважного и глубоко законспирированного спецгента Рико Родригеса. Старший оперуполномоченный Центрального разведывательного управления посвя-

тил себя организации и проведению государственных переворотов в странах с сомнительными, с точки зрения США, политическими ценностями. Очередным заданием родины становится революция в насквозь коррумпированном Сан Эсперито, и Рико благосклонно сдает нам свою шкуру на прокат. Островное южноамериканское государство поддается в наращивании военной мощи и подготовке к дестабили-







↑ Проамериканские силы вывесили на улицах белье цветов флага США

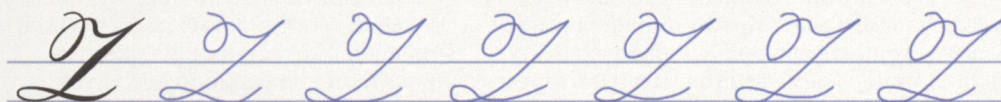
зации мировой обстановки. Планету спасет лишь сеньор Родригес, он же Санчо-с-ранчо, он же Мучачо-с-Мачете. Впрочем, можно обойтись и без мачете: группировки островитян спят и видят, как бы отхватить у земляков побольше полномочий. Энергию горячих аборигенов нужно лишь ненавязчиво направить в желаемом направлении... Just Cause обещает стать исключительным подарком для нашей смекалки. Работая под прикрытием, мы можем либо стравить местные кланы, либо подвигнуть несознательный пролетариат на революцию в масштабах



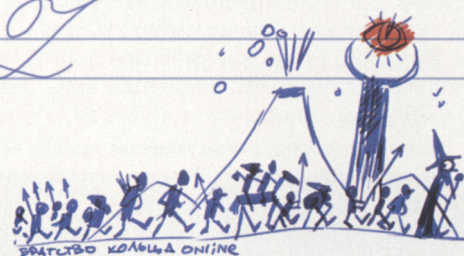
↑ Чайки над городом... Или это стервятники?

отдельно взятого острова. Кроме того, высокоморальное руководство Управления не будет против ваших связей с партизанами и наркобаронами. Максимально детализированный мир нового проекта Eidos раскинется на площади 1225 квадратных миль, ландшафты будут до неприличия богаты горами, джунглями, пляжами, городами и деревнями. Все это многообразие мы сможем исследовать сухопутно, по морю и с воздуха. Для всевозможных моционов Пентагон расщедрит на кучу летучих змеев, тележек и лодок-плоскодонок. Поговаривают,

что основополагающей целью команды разработчиков из Avalanche Studios является создание реалистичного игрового мира, в котором каждый игрок сможет творчески подойти к вопросу свержения правителей, используя при этом все доступные средства. Наш брат-геймер непременно получит бесконечные по сути варианты прохождения миссий, исследования страны и тактического использования преимуществ транспортных средств. Что ж, неплохо! Неужели после этого пайка вкусок в ЦРУ еще и зарплату выдают? - Bros.



## LARA CROFT TOMB RAIDER: LEGEND



Жанр TPS / Arcade Издатель Eidos Разработчик Crystal Dynamics Дата выхода Не объявлена Сайт [www.tombraider.com](http://www.tombraider.com)



↑ Безжалостные разработчики выдали Ларе детский свитер! Вон, даже в шорты не заправить

Полтора года назад Eidos отобрала марку Tomb Raider у окончательно обветшавшей Core Design и

передала права на разработку студии Crystal Dynamics, которая особенными шедеврами не отличалась, но зато без сюрпризов и в срок выпускала игры серии Blood Omen равномерно-хорошего качества. При этом Eidos очень разумно поступила, одновременно пригласив на должность главного дизайнера Тоби Гарда. В стародавние времена (шутка ли - 95 год!), этот человек работал над мощнейшей гоночной игрой BC Racers про доисторических байкеров. Спросите своих бабушек и дедушек, они наверняка вспомнят эту замечательную аркаду, в которой нужно было гонять на каменном

мотоцикле, лупить соперников дубиной и уворачиваться от динозавров. Потом набросал на листике бумаги что-то отдаленно напоминающее девушку с косичкой и пришел к руководству с предложением сделать игру про самостоятельную аристократку-археолога. После







окончания работ над первой частью Tomb Raider Тоби Гард покинул Core, и за следующие восемь лет сделал одну-единственную и, к сожалению, не очень-то удачную игру - Galleon (вышедшую только для Xbox). Примечательно, что Тоби подключился к разработке Tomb Raider: Legend уже после того, как достаточно большая часть игры была готова, и занимался в основном новой внешностью Ларисы и сюжетной линией.

### The story so far

Как всегда в истории присутствует: древний артефакт, на этот раз английский (Экскалибур? Ножка Круглого стола?) и куча противников во главе со смертельным врагом Ларисы, о котором она уже и

Странно, я здесь одна, а такое ощущение, будто на меня пялятся минимум 65 тысяч человек



### А-а-а! Тушенка! Китайская тушенка!

думать забыла. Мы не станем строить предположения, кто именно этот таинственный и однажды уже убитый враг, но если они воскресят Натлу, эту стержневку из первой части, то будет очень здорово! Мы по ней соскучились!

Помните, старую шутку: мол Тоби Гард делал Индиану Джонса в юбке? Самое смешное, что, похоже, это не шутка. Теперь у Ларисы появился grappling-hook, то есть по-нашему - "кошка", врагов ею бить нельзя, но в остальном это полный аналог кнута Индианы, зацепить и сдвинуть какой-нибудь рычаг - самое то. Вся экипировка честно отображается на модели, как следствие, рюкзак будет не бездонным, а мисс Крофт сможет носить только небольшое количество оружия. Кроме пистолетов (в которых теперь заканчиваются патроны) будут дробовик, базука и все те пуш-

ки, которыми пользуются враги.

И если противники останутся такими же "умными", как в демонстрировавшейся на E3 версии, то раздобыть трофейные стволы будет не сложно.

### Выходит из избушки баба Яга и говорит

Чую, казуальским духом повеяло. На выбор предоставят три уровня сложности. И на полное прохождение уйдет часов десять-двенадцать. Под стать и рейтинг, который планируют получить разработчики - "Т", то есть - Teen (для подростков, от 13 лет). И разрекламированная возможность решать пазлы несколькими способами наверняка окажется в релизе всего лишь незначительной особенностью пары-тройки уровней. К счастью, наш скептицизм изрядно скрашивается тем, что наконец-то Лариска выглядит соответственно своему звездному статусу. В игре не революционная, но очень добротная графика. А также динамическая система анимации, то есть возможность совершать большинство действий прямо на ходу, останавливаясь только затем, чтобы пострелять из станкового пулемета по толпе-другой наемников.

### Так что же это получается?

Как ни крути, получается, что Tomb Raider: Legend - одна из самых ожидаемых игр выставки. Выйдет хорошей - мы будем только рады, выйдет плохой - нам не привыкать. - **Константин ПОДСТРЕШНЫЙ**





# 1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕЛИА

По вопросам оптовых закупок  
и условий работы  
в сети «1С:Мультимедиа»  
обращайтесь в фирму «1С»:  
123056, Москва, а/я 64,  
ул. Селезневская, 21,  
Тел.: (095) 737-92-57,  
Факс: (095) 681-44-07  
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



Сerp и Молот © 2005 Nival Interactive. Все права защищены. «Сerp и Молот» —  
товарный знак Nival Interactive. Исключительное право издания на территории стран  
СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».



# LORD OF THE RINGS ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR

Жанр MMORPG Издатель Turbine, Inc. Разработчик Turbine, Inc. Дата выхода 2006 Сайт [lotro.turbine.com](http://lotro.turbine.com)

## ОН здесь был

Один из самых лакомых кусочков для разработчиков компьютерных игр наконец-то вышел в онлайн. Наверняка, господа из Turbine, Inc. зарезали жирного барашка и три дня бочками пили вино и танцевали лезгинку после подписания договора с Tolkien Enterprises и Vivendi Universal Games. Впрочем, это уже история, ведь разработка LotR Online длится довольно долго. Но засветиться на Е3 разработчикам все-таки пришлось, поэтому нам и стало известно об игре чуточку больше.

Итак, все будет происходить сами знаете, где, и сами знаете, с кем. Место действия, увы, выбираем не мы, так же, как и (позволим себе каламбур) лица действующих лиц. Влюбленным в Лив Тайлер не видать ее алых губ и острых-преострых ушек, а фанатам бородатого лица Гэндальфа придется умерить пыл и не метать файрболы. С Голливудом у игры ничего общего не имеется, потому разработчики будут бить по другим целям. С этим, конечно, можно поспорить, ведь кое-какие знакомые морды и силуэты уже проявляются на скриншотах. Но оставим это дело на юристов Turbine и двинем дальше.

Из того, что сообщили уполномоченные лица, известно, что в игру

Производит впечатление все - и кабаники на переднем плане, и водичка на заднем



Гризли?  
- Нет, из ружья застрелили...



введут четыре расы: людей, эльфов, хоббитов и гномов, что, вкупе с семью классами, должно создать необходимый антураж. Пока, однако, не впечатляет, тем более что, к примеру, магов нам не обещают. Нет, какое-то небольшое волшебство присутствовать будет, но любителям распылять толпы орков мановением пальца придется сконцентрироваться на другом. К примеру, на групповой игре, потому что, судя по отрывочным сведениям, именно на нее будет сделана ставка. Больше о классах пока не говорят, предпочитая отмазываться фразами типа "Вы книжку-то читали? Вот и думайте сами, какие будут классы". Резон в их словах есть, хотя бы потому, что для такого бренда условия лицензирования должны быть просто драконовские.

Еще, похоже, придется обломаться любителям PvP, и вот почему: сколько глобальных и длительных противостояний между, скажем, людьми и хоббитами или эльфами и гномами вы помните в LotR? А ведь, напомним, именно эти расы, и только они, будут присутствовать в игре. Так что, скорее всего, придется утереть слезы и дожидаться релиза очередной машинки по производству квестов.

## Война с игроком

Что касается территорий, то (вы не поверите!) их много. Основная

Судя по всему, это даже не Босс. Так, Боссачок...



жизнь будет бурлить на открытых пространствах, среди толп играющих, но будет куча "заскриптованных" событий, предназначенных для групп или одиночных игроков. Такие ивенты являются частью сюжетной линии, или "глобального квеста", если хотите, так что каждому игроку придется через них пройти, если он захочет что-нибудь понять в этом мире. К примеру, вы сможете-таки побеседовать с Элрондом и получить от него крутую шмотку, или же выучить уникальный скилл. Еще сообщают, что для разных рас эти ивенты будут раз-





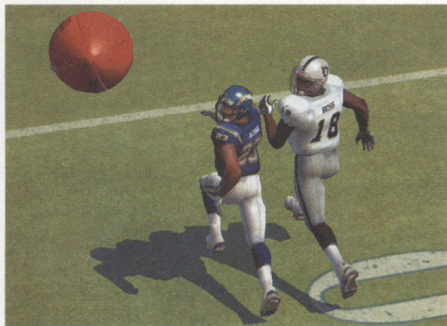
Окидывая взглядом все, что известно на сегодняшний день, можно сказать, что благоприятное впечатление произвели только скриншоты. Подавляющее же большинство из немногих оглашенных фич совершенно не впечатляет, так как вписывается в стандартные рамки нынешних канонов MMORPG. Скорее всего, из революционного в игре будет только бренд, геймплеем они не возьмут. Хотя, возможны варианты. Посмотрим на игру где-нибудь через годик, уважаемые фанаты “Властелина колец”. - *Махмуд*

# MADDEN NFL 06



начинки чуждой нам Xbox 360, но таковы современные реалии. Не ждите от Madden NFL 06 чрезмерно революционной графики. Осенью состоится только первая пристрел-





ка. Программисты распрощаются с нынешними приставками лишь через год и только после этого начнут использовать мощности свежих железок на полную катушку.

Хорошая новость номер два заключается в том, что, заполучив эксклюзивную лицензию от Национальной Футбольной Лиги (теперь симуляторы американского футбола с именами настоящих спортсменов позволено делать только студиям империи Electronic Arts), EA Tiburon не намерена сидеть сложа руки и заикливаться на эксплуатации старых идей. К хорошо проверенным временем способам времяпровождения этой осенью добавится режим NFL Superstar. Вы бе-

жете под опеку желторотого игрока из студенческой лиги и начинаете лепить из него звезду мирового масштаба. Куча советов от агента, ведение переговоров, шныряющие туда-сюда скауты команд, тренировки и растущее количество болельщиков, тщательно следящих за каждым вашим движением. Шаг за шагом вы строите карьеру своего протеже. При желании можно раскрутить его до уровня голливудской звезды.

Для тех, кому нет никакого дела до готовых персонажей, предусмотрена опция создания футболиста по своему образу и подобию. Сей процесс разделен на две части. За тело отвечает специальный графический редактор, в котором надо придать неотесанной болванке телосложение, задать форму и черты лица, подобрать причёску, определиться с цветом кожи и различными косметическими наворотами (татуировки, пирсинг и тому подобные выкрутасы). С душой дела обстоят куда интереснее. Заполняется анкета, в которой даются ответы на кучу вопросов и указываются сведения о родителях (хобби, место их работы и так

далее). После обработки полученных сведений Madden NFL 06 только ей ведомым способом делает вывод о ДНК и на его основе формирует базовые особенности характера игрока.

На фоне вышесказанного остальные нововведения выглядят куда скромнее. Самообучающийся искусственный интеллект теперь адаптируется под вашу манеру игры, демонстрация матчей еще сильнее стилизованы под трансляции американских спортивных каналов.

Давать прогнозы – дело не благодарное, но если EA Tiburon реализует все свои задумки, то в конце лета нас ждет очень мощный продукт. – **Владимир ЧАПЛЫГИН**



## MAGE KNIGHT: APOCALYPSE

Жанр Action/RPG Издатель Namco Разработчик Namco Дата выхода Конец 2005 Сайт [www.namco.com/games/mkapocalypse](http://www.namco.com/games/mkapocalypse)

Давно что-то не видно было незамысловатых проектов, предлагающих игроку выкосить сотню-другую представителей фэнтезийного зоопарка. Да еще и непременно без особого повода. Но вот Namco услышала молитвы заскучавших адептов rouge-like игр. Серьезные дяди вышли на трибуну и анонсировали Mage Knight: Apocalypse,

экшн/RPG, оснащенную лицензией на малопопулярную в наших краях серию художественных миниатюр от WizKids Games. Сюжет, сразу оговоримся, выбрали более чем незамысловатый. Третьего дня Мистическая Сила по непонятным причинам высвободила Абсолютное Зло, которое немедленно материализовалось в армию. Путем демок-

ратических выборов во главу воинства поставили Дракона Апокалипсиса, имеющего в распоряжении пять голов. Чтобы загнать пятиглавого ящера обратно, пригласили пять героев, роль одного из которых и принимает игрок.

По заверениям разработчиков, в Mage Knight: Apocalypse игроку можно не заботиться о таких брен-





# SECOND SIGHT™







ных вещах, как "получения уровня" или "распределении очков". Характеристики персонажа зависят толь-

ко от стиля и от оружия, которым пользуется игрок. Предпочитаете рубить поганцев двумя мечами одновременно? Будете сильным и мускулистым. Хотите, как Леголас, метко стрелять из лука по движущимся целям? Заметно улучшите ловкость. А если вы обожаете радовать врагов молниями с небес и файрболами, то ваши магические способности заметно возрастут. Умения, которые будет использовать игрок, также определяются уровнем развития персонажа. На бумаге выглядит неплохо, но не пе-

реборщат ли разработчики с упрощениями? Тем более что Mage Knight Apocalypse выйдет не только на родном PC, но и на PS2 и Xbox. Правда, Джордан Вейзман, исполнительный директор WizKids Inc, искренне пытается нас успокоить: "К вашему счастью, наша замечательная вселенная Mage Knight прописалась на PC. Все, за что фанаты любили настольную версию, обязательно перекоцует и в цифровой вариант". Весной 2006 года обязательно проверим. - **OrcHunter**

## MATRIX: PATH OF NEO, THE

Жанр TPS Издатель Atari Разработчик Shiny Entertainment Дата выхода Конец 2005 Сайт [www.shiny.com](http://www.shiny.com)

В условиях жесточайшего выставочного цейтнота вашему покорному слуге в порядке выполнения служебного задания пришлось внимательно пересмотреть фантастическую киносерию братьев Вачовски. Без свежего знакомства с бездонным миром "Матрицы" ну никак не обойтись. Иначе после сравнения кадров из легендарной киноленты со скриншотами из Path of Neo неподготовленному глазу очень трудно понять, что ведомые Дейвом Перри сотрудники Shiny Entertainment позаимствовали из фильма, а что привнесли от себя.

### Ты - Избранный

Сравнение Path of Neo с предыдущим проектом разработчиков (Enter the Matrix) не лезет ни в какие ворота. Там в качестве сюжетной заправки использовалась концовка "Последнего полета "Осириса" из "Аниматрицы", а все остальное было чистой воды импровизацией, слегка разбавленной моментами из "Матрицы: Перезагрузка". Path of Neo - своеобразная интерактивная биография главного героя в исполнении Киану Ривза, берущая начало с неудавшегося побега растерянного мистера Андерсона из белых стен офиса, а заканчивающаяся на повторном общении заматеревшего Нео с Архитектором. Число цитат на квадратный сантиметр иг-

Полеты на фоне ящиков с гранатами (тех, которые съедобные)



рового пространства превышает все мыслимые и немыслимые показатели.

Персонажи в исполнении Лоуренса Фишберна, Кэрри-Энн Мосс, Хьюго Уивинга мелькают в кадре с бешеной частотой. Нестесненная сроками кинопремьеры компания Shiny Entertainment вот уже 18 месяцев делает настоящую компьютерную "Матрицу", в которой Нео и Призрак из Enter the Matrix выступают только в качестве второстепенных участников ряда эпизодов. Еще ни один проект не был так приближен к оригиналу. Все, что Киану Ривз вытворял в кино, геймер сможет повторить в игре. Добро пожаловать в реальный мир.

### Я знаю кунг-фу

На стенде Atari была представлена техническая демо-версия. Публике демонстрировались трехмерные варианты наиболее ярких матричных поединков, хореография

которых надолго врезалась в память многомиллионной армии кино- и телезрителей. Джиу-джитсу, карате, кэмпо, таэквондо, пьяный стиль загружены в голову Избранного. Камера сосредотачивается на детализированной модели Морфеуса. И что мы видим? Тот же приплюснутый нос, гладко выбритый череп, пронзительный взгляд и потерянное кимоно. Все один в один тщательно скопировано из фильма. Камера не спеша осматривает обстановку. Легендарный зал для проведения тренировок воспроизведен с точностью до последней доски.

А вот уже культовое побоище с охранниками на первом этаже небоскреба. Опять перед нами поразительное сходство игры с исходным материалом. Сначала Нео распакивает полы черного плаща и демонстрирует полицейскому в белой рубашке запасы металлических предметов. Следует смачный удар "в душу" и пальба с двух рук. Затем нас-

Бег по стенам - неотъемлемая часть игрового процесса The Matrix: Path of Neo





тупает момент, в котором за дело берутся хорошо вооруженные спецназовцы в касках. В ход идут пистолеты, шотганы, штурмовые винтовки, приемы рукопашного боя, пробежки по раскошенным стенам. Виртуальный режиссер потакает ностальгическим воспоминаниям собравшейся возле стенда публики, "от и до" повторяя знаменитую сценку "проход главного героя на фоне отлетающей от изуродованных пулями колонн каменно-пыльной пелены". Эдакая раскадровка классики с добавлением возможности самому жать на гашетку и чистить физиономию.

Следом мы видим нарезки из второй части: битва с тремя хилыми агентами и следующий за ней полет в стратосферу, дружеская потасовка с телохранителем Пифии, поединок на мечах в усеянном холодным оружием холле особняка муженька Персефоны и битва с армией клонов агента Смита в маленьком парке. Кстати, программисты Shiny Entertainment утверждают, что последняя сцена им далась как прощание, так и труднее всего остального. С одной стороны, для нее пришлось лепить модели только двух персонажей. С другой - полсотни активно машущих руками и ногами объектов в одном кадре для нового движка - не проблема, а вот от 750 до 1500 Смитов он сдюжил с величайшим трудом. Похоже, нас ждет самый эпический мордобой за всю историю существования электронных развлечений.

### Матрица и Квентин Тарантино

На закуску шла встреча с агентами в опустевшем метро из первого эпизода, фирменное уклонение от пуль плюс куча сыплющихся на голову гильз из застывшего в небе

вертолета. В этой сцене нам дадут собственноручно пострелять из шестиствольного авиационного пулемета "Вулкан".

Дальше последовали доселе невиданные моменты. Оказывается, Дейв Перри уговорил братьев Вачовски написать для игры значительно расширенную версию сценария, в который вошли еще несколько экшн-эпизодов. Так появилась чистая вода тарантиновщина в виде черно-белых сражений на самурайских мечах (дружно вспоминаем поединок Невесты в Kill Bill vol.1), спарринг с японскими солдатами образца второй половины XIX века (почему-то в этот момент Нео раздет по пояс и щеголяет в ярко-зеленых штанах) и разрушение многоэтажных зданий.

К приведенным выше впечатлениям об отрывках из игрового процесса следует добавить, что все время придется действовать с перспективой от третьего лица. Вид из глаз будет подвешен на отдельную кнопку для более удобной стрельбы из автоматического оружия. Нео знает ровно семь видов единоборств, летает как вольная птица, умеет замедлять движение врагов, прыгать в их тела, разрывая супостатов изнутри, а также периодически воспринимает мир в виде набора зеленых символов.

### Зависть богов

По сравнению с визуальными красотами представленных на выставке проектов, строящихся на движках нового поколения, графика Path of Neo выглядит добротной, но не впечатляющей. Отчасти виной тому отсутствие среди заявленных платформ (PC, PS2 и Xbox) приставок нового поколения. Как ни крути, но архитектура нынешних консолей

сильно ограничивает амбиции программистов. Реалистичные тени, динамическое освещение, bloom-эффект, пиксельные шейдеры - все это на месте, но после знакомства с Call of Duty 2, Prey, Quake 4, Serious Sam 2, F.E.A.R. и тому подобными титанами жанра FPS хочется большего.

Разработчики обещают поместить в игру как можно больше музыки из трилогии братьев Вачовски. Согласитесь, что электронный вариант отстрела охранников в небоскребе из первой части будет смотреться куда энергичнее, если за кадром заиграет "Spybreak!" от Propeller Heads. В настоящий момент список композиций находится в стадии формирования, и нам пока неизвестно, согласятся ли предоставить свои творения для Path of Neo такие популярные коллективы, как Prodigy, Linkin Park, Deftones, Oakenfold, а также Don Davis и непредсказуемый Marilyn Manson. Зато мы точно знаем, что большая часть занятых в "Матрице" актеров согласилась озвучить трехмерные копии своих персонажей.

### Прощайте, мистер Андерсон

Несмотря на кучу серьезных недоработок, вышедший летом 2003 года Enter the Matrix продан тиражом свыше пяти миллионов экземпляров и с лихвой возместил издательству Atari многомиллионные затраты. Несмотря на угасший ажиотаж вокруг "Матрицы", по мнению западных аналитиков, Path of Neo может спокойно перещеголять данный показатель. Во-первых, игру создают не в спешке. Во-вторых, ее геймплей максимально приближен к сценарию оригинальных фильмов. В-третьих, релиз намечен не на лето, а на более щедрый предновогодний период. - **Владимир ЧАПЛЫГИН**

### Ученик превзошел учителя



### А это мы видели в конце "Матрицы: Революции"



Эту легендарную сцену будут смаковать до потери пульса даже наши внуки





## MOVIES, THE

Жанр Strategy Издатель Activision Разработчик Lionhead Studios Дата выхода Осень 2005

**З**а свою карьеру Питер Молинье сделал немало нестандартных стратегических проектов, в которых приходилось брать под контроль непростые и при этом быстро развивающиеся объекты. Сначала это были парки развлечений из Theme Park, затем последовали плохиши из Dungeon Keeper, следом топали людишки из Populous, после чего громыхали божественные животные из Black & White. Сложность симулируемых миров росла с годами. Казалось бы, что может быть еще труднее?

### Простота действия и сложный искусственный разум

Основатель Lionhead Studios предлагает разобраться в дебрях киноиндустрии. В этой стихии невероятным образом переплетаются талант, жажда денег, связи, подковерные интриги, любовные истории и еще целая куча непредсказуемых параметров, которые очень трудно перенести на язык компьютерных игр.

Питер Молинье собирается воссоздать этот сложный мир в максимально простой и удобной форме. Управление в The Movies больше всего напоминает своего собрата из The Sims 2. В углу экрана находится панель, на которой запечатлены лица подконтрольных персонажей, иконка с датой происходящих событий, список текущих проектов и информация о банковском счете.

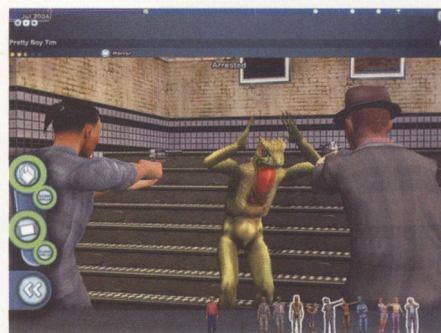
Программисты компании вот уже несколько лет бьются над специальной моделью интерфейса, которая подстраивается под нужды каждого геймера. Похоже, им это удалось. На E3 разработчики провернули следующий фокус: для сравнения актеров по степени звездности они не полезли в какое-то специальное меню. Для этого им было вполне достаточно подвести курсор к каждому кандидату на главную роль, и игра сама выдала на экран необходимые для анализа параметры.

### Без труда не вытянешь и рыбку из пруда

The Movies невозможно поместить в строгие жанровые рамки. С одной стороны нам предлагают заняться бизнесом чистой воды. Представьте себе этакий Roller-Coaster Tycoon, только вместо русских горok приходится по кирпичику отстраивать собственную киноимперию. С другой - перед нами клубок человеческих страстей а-ля горячо любимый народом сериал The Sims. Уже из этих двух компонентов получается приличный винегрет. Теперь учтите, что некоторые моменты игры представляют собой симулятор режиссера. В конечном итоге от геймера потребуются стать кукловодом, умело дергающим за нитки кучу киноиндустриальных кукол.

Для начала необходимо создать собственную супер-звезду. На старте игры имеются лишь необтесанные болванки, из которых со временем вы выстрегиваете легендарных актеров и режиссеров. Из обширного списка претендентов выбирается один-единственный и

А мы тут, типа, на диване сидим и плюшками балуемся



Мерзкая тварь, вы арестованы!

неповторимый. Следующий шаг на пути к славе и богатству, конечно же, упорный труд. Подконтрольный персонаж в зависимости от стоящих перед ним задач направляется в то или иное помещение. Если вы лепите первоклассного сценариста, то его следует запереть в писательской комнате. Если речь идет об актерах, то для них существуют специальные места, в которых они днями и ночами совершенствуют свои базовые навыки.

### Мотор, камера, начали

Процесс создания кино - отдельная песня. В распоряжении геймера имеются заранее заготовленные базовые блоки. Условно, идет съемка боевика. В соответствии с канонами жанра выстраивается примерно следующая цепочка событий: представление зрителям главного героя, сюжетная завязка, знакомство с плохишом, драка, появление подруги главного героя, перестрелка, в ходе которой плохиш одерживает верх, зализывание ран с попутным развитием любовной линии, наконец, финальная схватка,





в конце которой торжествует справедливость.

Количество составленных вместе блоков образует продолжительность ленты. Особо въедливые геймеры смогут проследить, на что пошел каждый доллар бюджета, лично проконтролировав гонорары, стоимость сценария, подбор реквизита и предшествующую премьере рекламу на TV и городских улицах.

Получившиеся картины можно будет сохранить на жесткий диск. Со временем на официальном сайте игры появится специальный раздел, в который виртуальные режиссеры станут выкладывать свои творения. Появится система голосования и хит-парады лент по различным категориям. Также планируется регулярно выкладывать сделанные фанатами костюмы и декорации.

### Взлеты и падения

Вот тут-то и начинается самое интересное. Попробуйте угадать, какой из потенциальных фильмов отхватит приличную кассу, а какой отправится на свалку истории. Совмещение двух несочетаемых жанров иногда дает потрясающий результат. На выставке разработчики показали, что может получиться, если скрестить фильмы про живых мертвецов с мюзиклом. Вышло крайне забавно и интересно. Зомби исполняет песенку Глории Гейнор "I will survive" и пританцовывает а-ля Винсент Вега из "Криминального чтива" - это воистину круто!

Если эксперимент оказывается удачным, то к никому неизвестной выскочке приходят деньги (измеряется в твердой зеленой валюте) и слава (оценивается очками популярности). Лучше всего повышать

Дама захотела выпить, а мужик в бриджах пи-пи

рейтинги в преддверии вручения премий. Глядишь, на волне успеха удастся огрести золотую статуэтку в форме лысого дядьки. Стоит ошибиться (например, актер с высоким рейтингом снялся в малоприбыльном фильме), как персонаж спустится на несколько ступенек вниз. А ведь годы берут свое... Молоденькие актрисы постепенно обзаводятся морщинами на лице, актеры отрастают ужасные пивные животы, сценаристы исписываются и тому подобное.

По сравнению с непредсказуемыми поступками вашего протеже постепенное наступление старости покажется сущим пустяком. Уже куда лучше видеть медленное угасание, чем потерять все в одночасье. Представьте себе следующую ситуацию: юная актриса обладает смазливой личиком и роскошной фигуркой, да и талантом Бог ее не обделил, но зато она славится на редкость стержовым характером. Если не удовлетворять все ее малейшие капризы (отдельный трейлер с огромной именной звездой на двери), то избалованная девчонка наломает таких дров, что мало не покажется. На следующий день все газеты запестрят фотографиями, на которых она будет запечатлена папарацци пьяная в хлам. Впрочем, геймплей The Movies устроен таким образом, что из самых худших ситуаций можно извлечь свои дивиденды. Достаточно преподать скандал в прессе под нужным соусом, и интерес публики к протежируемой вами актрисе поднимется на доселе невиданную высоту.

### О, времена, о, нравы!

Действие The Movies стартует в 20-е годы прошлого столетия и заканчивается нашими днями. За 80

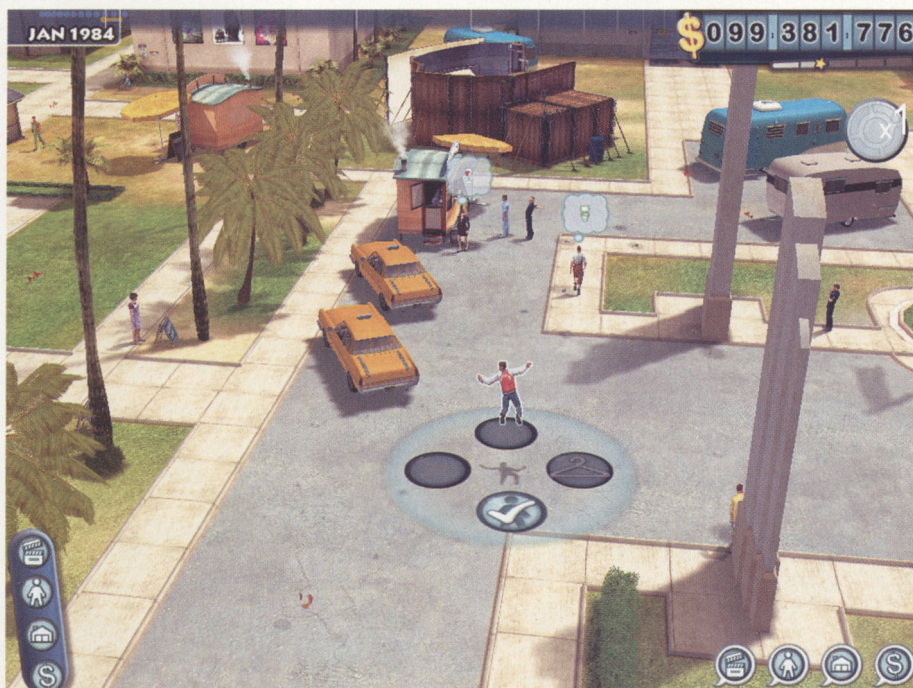


лет представление публики о фильмах менялось несколько раз. В какое-то время ранее допустимый градус насилия (увеличивается/понижается одним движением мыши в соответствующем меню) покажется критическим, зато произойдут послабления по части эротических сцен. На практике это выглядит следующим образом. В разрываемые цензурными запретами 30-е двое выясняющих промеж собой отношения ковбоев надают друг другу пощечин, после чего победитель сольется в долгим поцелуе со стоящей рядом красоткой. В развязные девяностые тот же ковбой разобьет побежденному нос, сломает пару ребер и еще долго будет пинать бездыханное дело ногами, а дальше и вовсе займется с распутной девушкой не пойми какими срамными вещами. Поколение Pepsi требует натуралистичного насилия и разврата, тогда как их дедушкам и бабушкам нравились романтические сказки про любовь и кровь. Также нельзя забывать о модных веяниях вроде перехода на звуковое кино, повышения количества трюков на метр пленки и использования компьютерных спецэффектов.

### Место встречи изменить нельзя

The Movies находится в разработке не один год и уже не раз меняла сроки выхода. Судя по представленным на E3 материалам, игра медленно, но верно приближается к релизу. Если ничего не случится, то сбор на съемочной площадке намечен на эту осень. - Владимир ЧАПЛЫГИН

В 30-е научная фантастика не была в фаворе, отсюда и 2,5 звезды рейтинга фильма





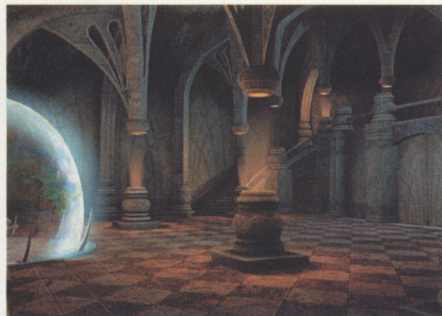
# MYST V: END OF AGES

Жанр Adventure Издатель Ubisoft Разработчик Cyan Worlds Дата выхода Конец 2005 Сайт [myst5.ubi.com](http://myst5.ubi.com)

Первая информация о Myst V: End of Ages появилась несколько месяцев назад, и тогда все в основном крутилось вокруг двух новостей: использовании разработчиками трехмерного движка, а также того, что пятая серия поставит точку в эпопее. Сегодня же об игре известно намного больше: это касается, как появления новых фактов, так и набора дополнений и комментариев, которыми обросли старые. Например, в связи с переходом адвентюры в реалтаймовую трехмерность логично было бы ожидать изменений геймера по игровой вселенной. Что-нибудь вроде типичной WASD-раскладки смотрелось бы в таком случае как нельзя кстати. И хотя на самом деле подобное FPS'ное управление будет присутствовать в Myst V, в то же время девелоперы, заботясь о фанатах, решили оставить в адвентюре и привычный способ перемещения по локациям при помощи мышинных кликов.

Но эта новость, так, для затравки; разработчики расщедрились и на более важные детали. Известно, например, что в End of Ages будет всего два NPC (или целых два? - прим. ред.). Первый из них (вернее, первая) - это Ииша, уже знакомая нам по предыдущим сериям дочь Атруса и Катерины. Вторым персонажем станет абсолютно новый субъект, некто Эшер, мудрец преклонных лет, который, кстати, дол-

При строительстве колонн рабочие решили сэкономить на материалах



Хороший бунгало, только где же мини-бар?

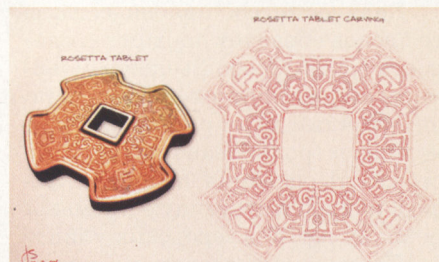


жен будет помочь нам освоиться в обновленном мире игры. Интересно, что из End of Ages исчезнут ролики с участием живых актеров (отличительная черта серии), поскольку оба NPC будут представлены соответствующими трехмерными моделями, созданными с использованием модно-прогрессивной технологии Motion Capture.

Таким образом, получается, что чисто внешне Myst V с его предшественниками будет объединять только вид от первого лица. А как обстоят дела с внутренним содержанием? Тут ситуация тоже достаточно интересная. Основатель компании Cyan Worlds Рэнд Миллер уверен, что в Myst играют два типа людей: те, кому нравится решать пазлы, и те, кому нравится исследовать необычные миры. По мере эволюции серия старалась угодить первой группе поклонников: головоломки раз от разу становились все более и более зубодробительными. Баста, теперь девелоперы намерены вернуть должок второй части фанатов, сделав в Myst V акцент на изучении предложенных нашему вниманию вселенных. Именно этим объясняется столь удивившее многих решение упростить пазлы, и в этом, наверное, будет главное отличие End of Ages от Revelation и главное сходство новой игры с оригинальным Myst.

Интересным новшеством станет появление некоего объекта, чем-то отдаленно напоминающего грифельную доску, сделанную из кам-

А вот это, наверное, и есть тот самый загадочный предмет (судя по размерам, весом пуда в два)



ня. Нарисовав на этом девайсе определенные символы, мы сможем, к примеру, вызвать дождь или заручиться поддержкой какого-нибудь создания из мира животных. Правда, чтобы воспользоваться этим предметом, его надо все время таскать с собой (а габариты и вес у него немаленькие). Ну, а если нам для перехода в новую локацию надо воспользоваться веревочной лестницей? Оставить-то этот суперкамень без присмотра нельзя: так его кто-нибудь и уволочь сможет (без шуток).

А что делать, когда игра будет пройдена, чего ждать? Мы вправе верить девелоперам, что у End of Ages будет грандиозный финал, одновременно спокойный и очень эмоциональный (что в духе всей серии), что в истории будет поставлена точка. Но что дальше? Неизвестность? Оказывается, нет. Рэнд Миллер намекнул, что сейчас в недрах студии зреет новый проект (под рабочим названием Latus), который будет такой смесью линейного сюжета и полностью интерактивного трехмерного окружения, нечто такое, чего мы еще доселе не видели. Хотя, согласитесь, говорить об этом раньше, чем закончится эпоха Myst, наверное, преждевременно. - **Александр ВАСНЕВ**



N N N N N N N N

## NBA LIVE 06

Жанр Спортивный симулятор Издатель Electronic Arts Разработчик EA Canada Дата выхода Осень 2005

Очередной скачок технологий заставил издательство Electronic Arts пересмотреть взгляды на линейку спортивных симуляторов. Пожалуй, в NBA Live 06 переход к новым графическим высотам заметен лучше всего. Движку не надо лепить из полигонов 22 бегающих по полю мужиков или же 12 облаченных в броню хоккеистов. В виртуальном баскетболе все мощности сосредоточены на 10 амбалах. Согласитесь, аккуратно прорисовать одетые поверх голого тела тонкие майки куда труднее, чем натянутые на пластиковые корсеты плотные свитера хоккеистов. Да и лица у высокорослых ребят не стеснены шлемами, следовательно, ресурсов на них уходит куда больше.

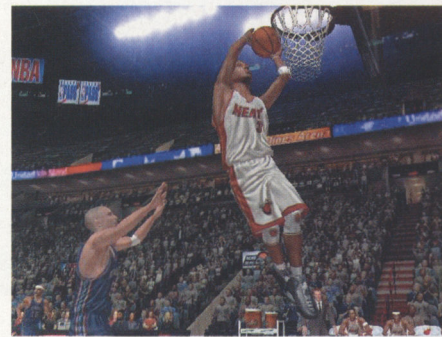
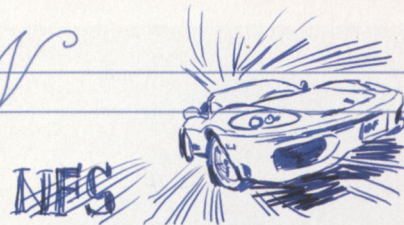
Экзамен на вшивость движок NBA Live 06 сдал на пять баллов. На выставке был представлен матч между Seattle Supersonics и Detroit Pistons. Изображение вышедших на площадку спортсменов хочется выдрать с экрана, распечатать на навороченном цветном принтере и

Попробуй пройти меня



повесить на стену в качестве постера. От цепкого глаза программистов не ускользнула ни одна малейшая деталь. Стертая поверхность эластичных бинтов на коленях, татуировки на плечах, детально смоделированная работа мышц рук, стекающие с бритых голов капельки пота плюс великолепная лицевая анимация, способная правдоподобно отобразить полный набор человеческих эмоций. Все зрители на трибунах наконец-то стали трехмерными, но так и не обзавелись индивидуальными физиономиями. Обращаем, к примеру, внимание на парня в красной футболке. А через пару рядов сидит человек с точно таким же лицом, но уже в другом одеянии.

Не подкачала и реалистичная физика движений. Уже давно набившее оскомину катание на невидимых коньках по паркету осталось за бортом. Теперь настала эпоха то-



Я тебя подтолкну, а дальше ты сам полетишь тального реализма. Виртуальный Рэй Аллен мастерски цепляет одной рукой катящийся мяч и завершает свой отчаянный прорыв к кольцу точным двухочковым броском. Ставим сей момент на замедленный повтор и внимательно рассматриваем, как подошвы кроссовок вжимаются в пол площадки. Очень жаль, что такой баскетбол на PC стал возможен лишь с появлением приставок нового поколения. - Владимир ЧАПЛЫГИН



## NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Жанр Аркадные автогонки Издатель Electronic Arts Разработчик Electronic Arts Дата выхода Осень 2005 Сайт [www.needforspeed.com](http://www.needforspeed.com)

Меня очень радуют разработчики серии Need for Speed. Прошу заметить, я говорю это без тени сарказма - на полном, так сказать, серьезе. Чем? Резонный вопрос. А подходом! Тем, как они относятся к выполнению своих прямых обязанностей. А в чем заключается прямая обязанность любого разработчика? Правильно, в том, чтобы делать увлекательные и интересные компьютерные игры.

Ведь как поступили бы на месте создателей очередной части NFS другие, менее ответственные деве-

лоперы? Очень просто! Поступив раз, поступали бы так и сейчас. Наверняка, они занялись бы тупым клонированием, и была бы у нас, скажем, игра под названием Need For Speed 10, и точка. Но нет! Не так куются легендарные игровые линейки. Если издатели и разработчики желают, чтобы их детище жило на протяжении двух, трех, пяти, десяти лет, они должны его ежегодно не только улучшать, но и разнообразить. Именно разнообразие - одна из отличительных черт серии NFS. Посмотрите, тут вам и Motor







чего? Чтобы выписать мне квиток, и попросить оплатить в сберкассе. В общем, увлекательный был режим, но в новой игре вы вряд ли найдете что-нибудь похожее. И лишь потому, что создатели NFS - очень серьезные ребята.

Товарищи сочли банальным и оскорбительным просто скопировать бывшие наработки и поместить их в новый проект. Если уж делать, то делать хорошо! И это верно, уважаемые! Вы никогда не догадаетесь, на какой коварный и подлый шаг решились эти девелоперы! Они пригласили в студию самых настоящих копов, тех, которые в жизни своей повидали не один десяток погонь! Которые знают кухню изнутри. Как надо вести погоню, как оттирать машину преступника к обочине в случае неповиновения, как совместными усилиями с другими полицейскими машинами нейтрализовать особо опасного "гонщика", как устроить правильную засаду... И так далее, в том же духе. Поэтому у нас есть все основания предполагать, что в NFS Most Wanted мы получим принципиально усовершенствованный алгоритм действия полицейских бригад.

#### Плохая репутация

За основу Need for Speed Most Wanted взят город из последнего Underground. Со слов разработчиков проекта, в новом мегаполисе у игрока будет существенно больше свободы в перемещениях и поиске подходящего маршрута передвиже-



City Online, и Hot Pursuit, и Underground, и Porsche Unleashed... Да, что и говорить, вы и так все это знаете не хуже нашего.

После того, как Underground своим появлением ознаменовал рождение нового жанра автогонок - виртуального стритрейсинга, стало понятно, что в EA наверняка уже задумали нечто новое и оригинальное. Так и случилось, на E3 все желающие могли ознакомиться с информацией об игре Most Wanted - новом витке эволюции серии Need for Speed.

#### Ода полиции

Тут самое время вспомнить, чему NFS должна обязательно быть благодарна частью своего головокружительного успеха. Вспомнили? Конечно, полиции. Ведь это была первая игра, где противостояние игроков и виртуальных копов было возведено в ранг одной из самых значимых фиш. Помните легендарный Hot Pursuit, где мы могли не только удираť от преследования, но и сами становиться по желанию блюстителями порядка? Однако достойного продолжения тема не получила. И, рискну предположить, не просто так. Открылось новое направление в лице стритрейсинга, тюнинга и, конечно же, красивых женщин, а о продавцах полосатых палочек все как-то тихо-мирно забыли. Разумеется, возгласы недовольства доносились, но они буквально тонули в удовлетворенном предложенным разнообразием реве огромной армии фанатов. Однако EA знали, что полицию необходимо возвращать. Не крутиться же все время

вокруг девочек и закиси азота (хотя куда уж без них). К тому же тема компьютерного беззакония всегда была близка игроку. Его хлебом не корми, дай унижить в игре представителей власти и правопорядка. И поэтому копы, наконец, вернулись. В стиле всех возвращений и перевоплощений от Electronic Arts.

Даже лучше, чем мы могли представить.

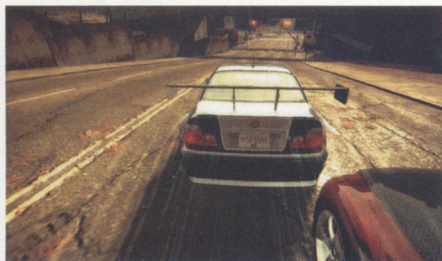
#### Заходите, гости дорогие!

Многие, наверное, уже ошибочно посчитали, что если полиция возвращается со столь серьезными намерениями, то наверняка это произойдет при помощи хорошо знакомого и отлично себя зарекомендовавшего с точки зрения геймплея режима Pursuit Mode. Именно такой дебютировал в NFS Hot Pursuit и наделал действительно много шума. До сих пор вспоминаю, к каким гадостям прибегали люди в форме, чтобы остановить меня, традиционно безудержно рвущегося к победе. Они выкатывали на дорогу острые шипы, делали заградительные препятствия из собственных автомобилей, рискуя животом своим; они насылали даже вертолеты. А все для

☛ Судя по тому, как выглядит эта некогда BMW M3, возможности по части тюнинга будут настолько неограниченными, что можно будет построить не просто "выпенжреж-кар", а почти кольцевой болид!







ния. И мы понимаем, почему и зачем. Если вы знаете район как свои пять пальцев, это станет хорошим подспорьем в деле побега от мигающих и завывающих преследователей.

Одна из главных целей в игре - попасть в так называемый Black List. Если по-русски - "черный список". Его ведет полиция, и для того, чтобы туда вписаться, надо заниматься следующими вещами. Быть отвязанным уличным гонщиком и постоянно участвовать в нелегальных заездах, выигрывая их. В погонях с участием полиции вести себя дерзко и вызывающе, захлопывая все калитки, регулярно и цинично отправляя блюстителей порядка на свидания с домами и деревьями. В лапы полиции вы попадетесь, и не раз. Должны же копы знать, как выглядит самый разыскиваемый преступник.

Ваша уличная репутация оказывает прямое влияние на попадание в черный список. Чем выше - тем шансов больше. И вот когда вы оказываетесь в пресловутом Black List, начинается самое интересное. Ведь теперь любая патрульная машина с легкостью опознает в вас преступника-рецидивиста и тут же бросится останавливать автомобиль, попутно призывая к помощи всех находящихся в округе коллег. Учитывая

Урбанистические пейзажи и великолепная детализовка - классические признаки последних частей Need for Speed



Внутри машины, той, что подальше, можно легко разглядеть карнас безопасности! Это радует

интеллект новых копов, рискнем предположить, что баталии будут очень и очень жаркими!

### Good Old

В остальном перед нами старый добрый NFS - отличная игра по любому параметру. Касательно машин точной информации от производителя пока не поступило. Есть только расплывчатая формулировка: мол, игрок обнаружит несколько видов транспортных средств; среди коих спорткары, muscle cars, уличные "зажигалки". Он сможет прикупить понравившуюся машину и тотчас подвергнуть ее глубочайшему тюнингу. Обилие запчастей неминуемо приведет к созданию все новых и новых уличных монстров. Лишь бы деньги были, да не загреметь бы в тюрьму.

Город в NFS Most Wanted будет существенно больше, ярче и разнообразнее в деталях. Чтобы вы ненароком не заскучали.

Графический engine перекочевал из NFS Underground 2 с существенными улучшениями. Это касается в первую очередь эффектов, текстур, света и моделей машин. Выглядит все безупречно. Впрочем, иначе быть и не могло.

Физическая модель не испугает вас переусложненностью, однако, и не скатится до банального аркадного уровня. В новой игре будет ну просто демоническое ощущение скорости. Мы смотрели несколько роликов, и можем уверить - это что-то! Особенно понравилась следующая особенность: в наиболее драматичные моменты гонки, когда игрок висит буквально на волоске, включается режим "замедленной съемки". И в это мгновение вы должны направить машину на нужный курс. Кажется, что очередная уступка игроку. Только кажется - общеизвестно, что в патовых ситуациях голова человека способна переключиться на укоренный алгоритм принятия решений. Так что игра стремится это передать. Посмотрим, доживет ли фича до релиза. Или это была всего лишь очередная приманка хитрых маркетологов.

Ждать появления Most Wanted осталось недолго. Игра должна объявиться на прилавках ближе к началу осени этого года. И мы ее ждем. Возвращение копов - серьезный повод для того, чтобы снова окунуться в безумный мир NFS. Хотя, копы по большому счету - не главное. Главное - это игра, которая год от года становится только лучше. - *Reckless Driver*





# NHL 06

Жанр Спортивный симулятор Издатель Electronic Arts Разработчик EA Canada Дата выхода Осень 2005

## Трудности перевода

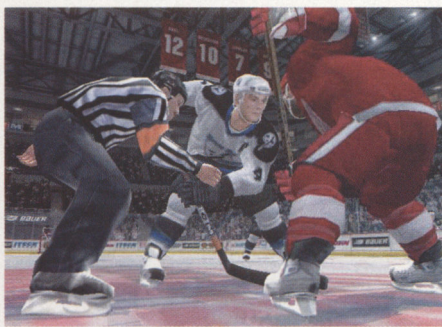
Четырнадцатый виртуальный хоккейный сезон откроется строго по расписанию. Его главной фишкой должна стать фишка под названием EA Sports Skill Stick, благодаря которой вы сможете использовать в NHL 06 ряд специальных движений (spinorama, toe drags, bat-ins), а также пробрасывать шайбу между щитков вратаря.

Если опираться на терминологию других видов спорта, то под spinorama понимается резкий разворот на ходу на 360 градусов. Bat-ins переключался из бейсбола и означает удар со всего размаха по летящему мячу (в нашем случае - по шайбе). Больше всего проблем возникло с переводом toe drags. Дело в том, что это словосочетание может иметь три отличных друг от друга расшифровки. Первое - скольжение на одном коньке. Второе - торможение острием лезвия. Третье - во время обводки выставить вперед конек и таким образом перекрыть путь клюшке соперника к шайбе.

## Сладкая жизнь

Еще одна новинка - R.P.M. Physics. Сия фишка полностью посвящена расчету физики полета шайбы. Каучуковый диск теперь стал

Лицом к лицу, клюшкой к клюшке



очень грозным холодным оружием. После мощного броска блокировавший удар защитник или вратарь имеют шанс получить серьезную травму, вплоть до сотрясения мозга. После попадания сетка ворот будет колыхаться, а лежащая на ней бутылочка с водой (слава Кришине, они опять ее вернули!) может свалиться на лед. Кстати, дотошные любители хоккея обнаружили за сотрудника EA Canada фактическую ошибку. На приведенных поблизости скриншотах на шайбах написано "made in Canada", хотя на самом деле их производят для НХЛ в Словакии.



На самом деле никакая она не канадская

Остальные обещания разработчиков выглядят куда скромнее. Нам сулят усовершенствовать перемещение игроков по площадке, внедрить свежую систему скольжения коньков (скорость и вес хоккеиста теперь всенепременно сказывается на инерции движения и радиусе поворота), а также вернуть опцию Create Player. При помощи специального редактора лиц нам позволят создавать как новых игроков, так и переделывать старых, в том числе и в режиме "Династия".

Разработчики утверждают, что в качестве примера для подража-



Бег наперегонки

ния они взяли игровой процесс из NHL 94. Почитание классики - это, конечно же, хорошо, но не получится ли так, что в результате ориентации на спортивный симулятор прошлого века, NHL 06 превратится в аркаду с чрезмерным обилием финтов?

## Будем жить

В связи с потерянным сезоном в НХЛ одноименный сериал от EA Canada серьезно подрастерял свою актуальность. Пожалуй, самый главный вопрос: что нас ожидает после окончания локаута и как он повлияет на трансферы виртуальных хоккеистов? Не исключено, что за основу будут взяты прошлогодние ростеры, то есть в NHL 06 составы команд принципиально не будут отличаться от предыдущей части сериала.

Зато после недавно прошедшего полуфинального матча чемпионата мира по хоккею с участием сборной России игра вновь оказалась востребованной, по крайней мере, у нас. Уж слишком много наплевательных праведным гневом людей хотели бы сразиться с канадцами, но уже без участия "непредвзятого" финского арбитра Хенрикссона. Увы, сделать это получится только в октябре. - Владимир ЧАПЛЫГИН

# OPERATION FLASHPOINT 2 (MILITARY SIM)

Жанр Combat Simulation Издатель Codemasters Разработчик Bohemia Interactive Studio Дата выхода Весна 2006 Сайт www.bistudio.com

Первая молва о старте работ над продолжением популярного комбат-сима стала ходить еще в 2002 году. Официально анонс игры состоялся в апреле 2003 года. Год назад Оре-

ration Flashpoint 2 теоретически числился среди представленных на E3 проектов, но фактически его там не было. Приехавшие в Лос-Анджелес разработчики предпочли огра-

ничиться устными рассказами, не подкрепленными ни граммом наглядных графических доказательств. Первые скриншоты пришлось ждать ровно 12 месяцев. Но, поверь-





те нам на слово, своим качеством они компенсировали фанатам первой части утомительное время ожидания.

### Беспорядок с тайтлами

Без сюрпризов не обошлось. В соответствии с заранее утвержденным списком игр, компания Bohemia Interactive Studios обещалась привезти на нынешнюю E3 лишь Operation Flashpoint 2. 18 мая выяснилось, что чехи пожаловали с абсолютно другим проектом (подробнее о внезапном появлении Armed Assault читайте на первых страницах нашей "Етризбуки"). Журналисты целого ряда западных интернет-ресурсов поспешили переименовать продолжение лучшего комбатсима 2001 года в Armed Assault.

19 числа все встало на места. Operation Flashpoint 2 существует сам по себе. Попросту разработчики решили в первый день выставки сделать сюрприз, анонсировав абсолютно новый проект. А на следующий стали демонстрировать сразу два своих творения. Даже после получения соответствующих разъяснений от Марека Спанела некоторые наши западные коллеги путали сено с соломой. Крылатый афоризм Черномырдина "Хотели как лучше, а получилось как всегда" подходит сюда идеально, ибо неразбериха возникла еще та. Впрочем, ошибиться было немудрено: оба проекта создаются на одном и том же графическом движке и чуть ли не как две капли воды похожи друг на друга. А тут как назло издательство Codemasters отказалось участвовать в выставке и строго-настрого запретило это делать всем сотрудничающим с ней компаниям. Поэтому

Американский джип не помещается на маленькой проселочной дороге



му в своей речи представители Bohemia Interactive Studios куда чаще употребляли таинственное название "Game 2", нежели привычное уху Operation Flashpoint 2.

### Наступление ясности

Отправка в 60-е годы прошлого столетия отменяется. Вместо Вьетнама (хорошо, что чехи отказались от всем уже порядком надоевших джунглей) нас ожидает сразу три театра военных действий: Юго-Восточная Азия, Центральная Европа и Африканский континент. На дворе стоит 2010 год. Как и в первой части, в отчаянной схватке сцепились Россия и США.

В Operation Flashpoint 2 будет сразу три главных героя. И все они воюют на стороне звездно-полосатой армии. Первый - рядовой морской пехоты. Второй - офицер регулярных войск. Третий - оперативник некоего элитного армейского спецподразделения. Будем надеяться, что потом последует аддон с русской кампанией а-ля Operation Flashpoint: Red Hammer.

### Четыре в одном

К классическому игровому процессу шутера от первого лица накрепко привинчены внушительные пласты стратегического жанра (командование отрядом никуда не испарилось), а также несколько RPG-элементов. Введен интересный показатель авторитета среди управляемых искусственным интеллектом боевых товарищей. Если вы умудрились укокошить слишком много гражданских лиц, то солдаты в определенный момент попросту наплюют на ваши команды и начнут действовать по своему усмотрению. Ежели число невинно убиенных не

превысит критической отметки, то подчиненные возненавидят вас, но все-таки будут исполнять ваши приказы. Подрыв морального духа в коллективе обязательно скажется во время следующего сражения. Принимая верные решения, со временем вы станете для солдат отцом родным, за которого они готовы перерезать глотку первому встречному.

Нельзя недооценивать Operation Flashpoint 2 как симулятор. Разработчики утверждают, что в их детище реалистично представлены повадки не только боевой техники, но и обычных транспортных средств. Кстати, мирные NPC - это одна из новинок. В зависимости от того, на чей территории развернулись сражения, местные или помогают вам (например, показывают путь, по которому недавно прошел противник) или же устраивают какую-нибудь неприятную пакость. Интересно, дойдет ли дело до партизанской войны?

### Военный колосс

Задействованный движок уверенно прорисовывает огромные открытые пространства общей площадью в 400 квадратных километров. На одной локации теперь помещаются десятки транспортных средств и свыше сотни солдат. Леса, пустыни, степи, пересеченная местность, деревушки со свежескошенной травой и поселки городского типа. По сравнению с самым последним аддоном Operation Flashpoint: Resistance, каменно-бетонные локация значительно прибавили в размерах. Однако назвать увиденное на

Посреди пустыни ищем потерянные командиром часы



Ведущий сейчас как споткнется о камень, да как упадет!







Каждый боец отряда контролирует свой сектор выставке городами язык не поворачивается. Несколько десятков домов, три-четыре узких дороги и автобусные остановки. Вот и все. Когда на уровнях появятся микрорайоны с многоэтажками и полноценными путями, вот тогда мы и сможем возвести их в ранг города.

Большие территории - отнюдь не помеха для царствования трех краеугольных камней реалистичного игрового процесса: баллистика, физические и материальные свойства объектов. На E3 разработчики продемонстрировали следующий эпизод: танкисты увлеклись стрельбой на ходу и не заметили, как снесли бронированным корпусом угол двухэтажного кирпичного дома. То же самое здание разрешено развалить на кирпичи после трех удачных выстрелов из пушки. Пер-



Вертолет, танк, бронетранспортер. Хорошая получилась поддержка

вое попадание причинило лишь не-большой ущерб. Второй снаряд значительно повредил несущую конструкцию, а третий обрушил стены. В конечном итоге все засевшие в доме солдаты оказались похоронены заживо упавшей на них сверху крышей.

#### Для обитателей Сети и самодельных

Первая часть пользовалась успехом не только среди поклонников одиночной кампании, но и у ценителей мультиплеерных баталлий. Чешские программисты утверждают, что они постараются втиснуть в одну локацию как можно больше игроков. Если все пойдет гладко, то одновременно по интернету в Operation Flashpoint 2 смогут резаться около полусотни геймеров.

Не останутся обделенными любители мастерить самопальные уровни. Как и в прошлый раз, вместе с игрой будет поставляться специальный редактор карт. Разработчики обещают периодически выкла-

дывать в Сеть новые шкурки, а также модели оружия и бронетехники.

#### Все, что ни делается - к лучшему?

Напоследок горстка непроверенной информации. На E3 упорно курсировали слухи о том, что Bohemia Interactive Studio основательно поругалась с Codemasters, и вполне вероятно, что в скором времени у сиквела появится новый покровитель. Частично сей домысел подтверждает факт уклонения от генеральной линии издательства. Если бы команда Марека Спанела действовала в полном соответствии с указаниями британцев, то Operation Flashpoint 2 не появился бы на выставке.

P.S. (Дописано уже после окончания E3) Bohemia переименовала Operation Flashpoint 2 в Military sim и назвала его в пресс релизе "ultimate new PC game". Издатель "абсолютно новой игры" не указан. -

Владимир ЧАПЛЫГИН

## PARAWORLD



Жанр RTS/RPG Издатель Sunflowers Interactive Разработчик SEK GmbH Дата выхода Конец 2005 Сайт [www.sunflowers.de/english/games/paraworld.php](http://www.sunflowers.de/english/games/paraworld.php)

Информационный вакуум, последовавший за многообещающим анонсом первой доисторической (имеется в виду сеттинг и только сеттинг) стратегии, наводил на грустные мысли о том, что игра повторила судьбу ее главных героев (динозавров). Но, оказывается, жив курилка, да не просто жив, а даже неплохо себя чувствует. Расплывчатое 2005, стоявшее в графе "дата релиза", сменилась более конкретным сроком: конец 2005. Да и без некоторых новых подробностей не

обошлось. Что мы знали год назад? Что ParaWorld - это игра про динозавров, вернее сказать, про динозавров на службе у первобытных людей; что это будет RTS с элементами RPG (в роли элементов выступали уникальные юниты-герои). Еще мелькала информация про три игровых стороны да пять климатических зон, которые должны были стать основой для карт.

Теперь можно с уверенностью утверждать, что мы имеем дело не с Землей времен миллиона лет до





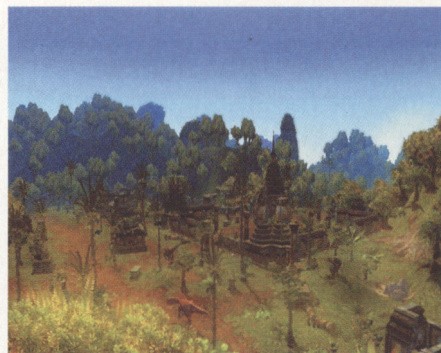


↑ "Я хочу здесь жить", - подумал Ганс Воралберг, глядя на этот скриншот, и если вы отвleчетесь от созерцания потрясающе красивой водной глади, то поймете, почему он так решил

нашей эры, а с неким параллельным миром, в который умудрились попасть несколько умников с нашей планеты. Цель их, естественно, выбраться, пока не съели. Каким образом решение этой задачи будет связано с противостоянием трех племен пока не ясно. И чтобы не гадать на кофейной гуще по поводу сюжетных поворотов, давайте лучше посмотрим, чем отличаются друг от друга предложенные нашему вниманию фракции. У первых юниты будут неповоротливыми и толстокожими, у вторых - шустрыми и агрессивными, а у третьих - самыми технически продвинутыми (еще ходят слухи о загадочном четвертом племени, но тут уж подробностей никаких). Стоит сказать, что наши

подопечные со временем будут набирать опыт и, как следствие, крутеть прямо-таки на глазах. Разработчики даже ввели в игру соответствующий ресурс - черепа, которые вместе с деревом, пищей и камнем составят краеугольную сырьевую четверку в развитии любого племени.

Несколько прояснилось ситуация и с климатическими зонами (Northlands, Savannah, Jungle, Ice Wastes and Lava). Различаться они будут не только внешним видом, но и фауной. Например, саблезубых тигров вы сможете встретить (и как следствие, приручить) в Ice Wastes, а аллозавров - в Savannah. Всего же динозавров будет в игре около пятидесяти разновидностей; единов-



↑ Жители этой деревни были уверены, что привязывать динозавров на ночь не надо, что они, мол, ручные...



↑ Главное в доисторической тактике - навалиться всей толпой

ременно же под нашим контролем сможет находиться не более 60 юнитов. К релизу эта цифра может быть и увеличится, но вряд ли намного, поскольку разработчики не собираются устраивать крупномасштабные зарубы, уделяя больше внимания тактическим аспектам использования того или иного древнего исполина. Кстати, немцы уверяют, что их система контроля юнитов на поле сражения будет инновационной и одновременно очень удобной. Правда это, или легкое преувеличение мы, похоже, узнаем лишь после выхода игры. - Александр ВАСНЕВ

## PETER JACKSON'S KING KONG: THE GAME

Жанр FPS\TPS Издатель Ubisoft Entertainment Разработчик Ubisoft Entertainment Дата выхода Конец 2005

Похождения волосатой макаки-переростка отчего-то волнуют умы и сердца миллионов. Они готовы преданно отслеживать все перипетии и подарки судьбы, что сваливаются на крепкую макушку примата. Хотя, если вдуматься, он ведь просто здоровенная и невероятно пахучая



тварь. К тому же наверняка блохастая.

Довольно с нас свисающих с липкого потолка трехглазых и прыгучих принцев. Ubisoft азартно тащует колоду - отныне взор общественности прикован к титанической мартышке. Все складывается как нельзя удачно - небезызвестный товарищ Джексон творит синемаатографию, а девелоперы мастырят конгениальный шедевр по еще неснятому фильму. Шуршащие \$ сыплются в карманы, все счастливы.

Игропроцесс творят наизынаннейший. Главных героев отныне два - сам Конг и некий Джек Дрискол.



↑ И.Е. Репин. "Не ждали"

Настороженно ступающих по сюжетному минному полю обещают вселять то в жалкого человечешку, то в короля всех шимпанзе - то есть являть собой одновременно пламенный FPS и TPS. Вид-из-глаз доверять при игре за мистера Дри, "третье лицо" подвешат за бугристой спиной Короля. Место действия не ограничится одним мегаполисом, где, возможно, будет шалить Конг,





Никто не знал, а он - Бэтмен!

но затронет мистический Skull Island, на коем господин К.К. существует в роли божества. Островок населен едва ли не мифологической

живностью: клыкастые динозавры, гарцующие на скриншотах, - яркое тому доказательство. Статичные картинки, к слову, показывают графические достижения с самых привлекательных точек зрения. Тут и утопающая в сырости листва, серо-зеленые джунгли, булькающая вода - пожалуй, впервые после FarCry флора проработана настолько впечатляюще. Впрочем, не стоит лишний раз настраиваться на шедевр. Дождемся хотя бы демоверсии. - **Илья ПОЛЯКОВ**



## PRECURSORS

Жанр Мета-игра Издатель Не известен Разработчик Deep Shadows Дата выхода 2007



Джунгли зовут!

Украинская компания Deep Shadows и ее немецкий PR-партнер Interactive Media Consulting анонсировали проект Precursors, который будет представлять собой смесь космического симулятора и 3D-шутера. Лейтмотив игры - это

своего рода логическое продолжение базовой идеи предыдущего игрища DS - свежее испеченной "Xenus. Точка кипения". Если Xenus предпочитает гордиться едва ли не эксклюзивной свободой действий геймера в отдельно взятом игровом мире, то Precursors вознамерились сделать еще один шаг вперед и объявить себя игрой с по-настоящему открытой вселенной (!). Куча планет, редкое уже противостояние всего двух рас (обычно ведь без третьего лишнего не обходится) и уйма сфер самоприменения. Во вселенной Precursors можно будет и торговать, и контрабандой баловаться, и головы супротивников для заказчиков добывать. А еще будут сотни NPC, бои при тусклом свете



Фантастика фантастиной, а добрая заточка всегда пригодится...

звезд, богатый ассортимент противников (истребители, базы, крейсера) и вариантов боестолкновений - пешие и абордажные схватки, резня в коридорах космических кораблей, высадка на поверхность планет. Обещанные две с половиной сотни миссий, эскадры инопланетных врагов и богатейший арсенал оружия заставят учащенно стучать геймерские сердца. Не беспокойте кардиограмму - частота биения не помешается до 2007 года. - **Bros.**

## PREY

Жанр FPS Издатель 2K Games Разработчики Human Head Studios, 3D Realms Entertainment Дата выхода 1 половина 2006 Сайт [www.prey.com](http://www.prey.com)

### Остров погибших игр

Если в этом мире и существует кладбище для скончавшихся в утробе матери компьютерных игр, то самым главным клиентом сего заведения должен был стать именно этот проект. "Восставший из ада", "живой мертвец", "посланец с того света" и многие другие подобные эпитеты в первую очередь применимы к Prey. Игру несколько раз

Иногда полезно прогуляться по стенам



хоронили заживо, все ее зачинатели давно разбрелись по разным компаниям (увы, Вильям Скарборо не дождал до повторного анонса своего детища), старые наработки от греха подальше предали огню, закопали в землю и окропили место святой водой... А она, о, ужас, мало того, что жива, так еще на всех парах стремится наконец-то выбраться на белый свет. Восемь лет ожидания Duke Nukem Forever по сравнению с этим - недожаренные семечки. За рождением приключений индейца по имени Томми мы наблюдаем с 1995 года! Наш журнал годится ему только в младшие братья. Верится с трудом, но такова чистая правда.

### Настоящая любовь

В Prey нового образца переключались лишь идея использования портовых технологий и некоторые особенности старого сюжета. Все ос-



тальное сделано с нуля. Работы над обновленным продуктом ведутся с конца 2002 года. За это время сотрудники Human Head Studios вместе с кураторами из 3D Realms Entertainment освоились с DOOM 3 Engine, создали на его основе нес-





↑ Папа, папа, ты вернулся?!

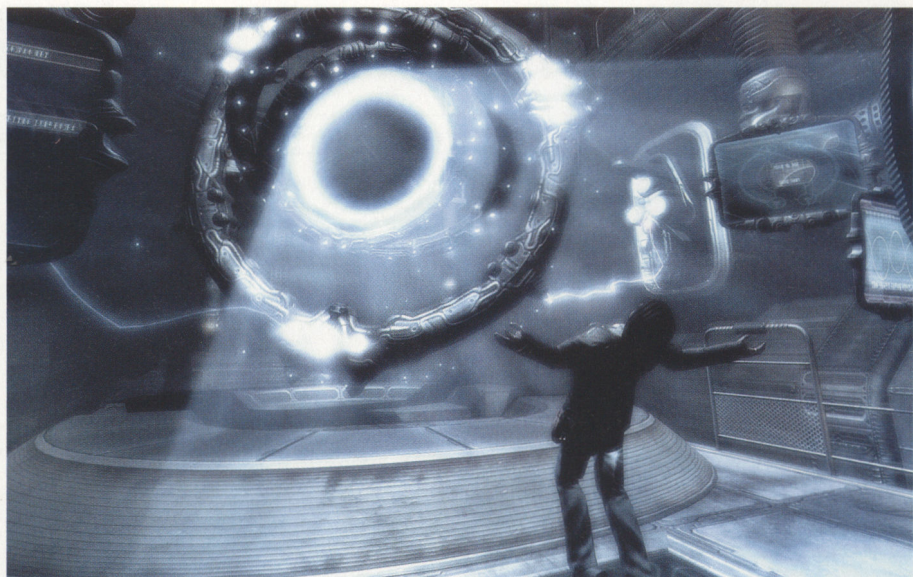


↑ Вспоминаете Королеву из "Чужих"?

колько полноценных уровней (они-то и были показаны посетителям E3) и окончательно определились со сценарием.

Отслуживший в армии США коренной американец (ох уж эта политкорректность, индеец он и точка) по имени Томми (сородичи называют его Храбрым Когтем) вернулся в резервацию племени Чероки. Он и рад бы перебраться поближе к цивилизованному миру, но в замшелом штате Оклахома его удерживают две вещи. Во-первых, родное семейство. Во-вторых, любимая девушка Дженни, зарабатывающая себе на жизнь в местной забегаловке. Однажды демобилизованный отправился к своей пассии в гости. В зале сидели изрядно подвыпившие Ястребиные Клювы, Зоркие Глаза, Быстрые Мокасины и тому подобные носители звучных имен. Внезапно над питейным заведением зависла летающая тарелка инопланетян и засосала всех тех, кто находился в... гм... туалете. Так получилось, что единственной, кто там оказалась, была Дженни. Естественно, отважный Томми слепо бросается за ней и моментально теряет сознание.

Через некоторое время главный герой приходит в себя и тут же отправляется на поиски возлюбленной. По ходу дела он сражается с армией противников и постепенно узнает, что непрощенные гости готовят массивное вторжение на планету Земля, а сия летающая тарелка - всего лишь разведчик целой инопланетной флотилии, взявший "на пробу" нескольких представителей человеческой расы. Для победы над чужими одних армейских навыков оказывается маловато. Тут-то наш спаситель вспоминает, что зовут его



↑ Общение с духами предков и никакой травы

отнодь не Меткий Глаз Косые Руки, а Храбрый Коготь, и что культура индейцев Чероки таит в себе кучу скрытых возможностей. При помощи специального амулета Томми получил силу своего покойного деда-охотника, а также научился на время покидать тело и общаться с духами предков. Еще одно подспорье в нелегком деле уничтожения объявившихся тварей - ястреб Тейлон (тотемное животное племени Чероки), выступающий универсальным переводчиком инопланетной тарабарщины. Главный герой перед отправкой в армию выходил его из маленького птенца.

### Так вот ты какой, северный олень!

Вот уже десять лет многих геймеров мучает один и тот же вопрос: как же устроена эта загадочная порталная технология? Очень просто. Посередине одной локации преломляя воздух светится овальный переход на другую. Пара шагов, и вы перебираетесь на свежий уровень с абсолютно новым дизайном. Так что этим легко объясняются внезапные скачки с борта космического корабля на неведомые планеты. Кстати, таким же макаром в любой момент за вашей спиной может внезапно возникнуть противник.

Портал - вещь очень хрупкая. Одно неудачное попадание из крупнокалиберного оружия (все стволы исключительно футуристические) и он разрушается. Приходится блуждать по местности в поисках альтернативного пути. В общем, ничего сверхъестественного нам ждать не следует. По сути перед нами эдакие экзотические двери, которые попросту разрушаются и баррикадируют проход. Зато порталы избавили игру от межуровневых склеек. И на том спасибо.

Пожалуй, больше всего удивил внешний вид Prey. Кислотные тона,

интересные визуальные находки (например, светящаяся огнями дорожка) и оригинальный дизайн. То под вашими ногами ядовитая слизь кишок огромного элиена, то мерцающая во тьме различными цветами металлическая поверхность спиралевидного мостка, то еще какие-нибудь архитектурные выкрутасы. Понятия "верх" и "низ" частенько меняются местами. На ряде территорий действует странная гравитация, которая очень сильно отличается от земной. Нечто подобное в свое время можно было встретить в Serious Sam: Second Encounter.

### А я милого узнаю по походке

Если вы хоть раз имели дело с DOOM 3 и его адд-оном Resurrection of Evil, то вам не составит большого труда разглядеть на скриншотах Prey характерные черты движка от id Software. Все те же получившие в народе меткое определение "пластилиновые текстуры", схожая геометрия уровней и некоторые элементы их дизайна. Судя по тому, что мы видели на выставке, нельзя сказать, что разработчики основательно перебрали внутренности движка. Впрочем, это и ни к чему. Картинка смотрится красиво, стоит ли городить огород, что наверняка приведет к задержке даты отправки долгожданного диска на золото? И так намучились сполна.

Игра будет распространяться не только посредством поступления в розничную продажу, но и через специальную сеть а-ля Steam от Valve Software. На выставке глава 3D Realms Entertainment Джордж Бруссард объявил, что его компании удалось подписать соответствующее соглашение с конторой Game xStream. Причем для запуска Prey нет необходимости полностью скачивать все файлы, часть второстепенного контента можно будет получить во время игры. - Владимир ЧАПЛЫГИН



## PRINCE OF PERSIA: KINDRED BLADES

Жанр TPS Издатель Ubisoft Разработчик Ubisoft Montreal Дата выхода Ноябрь 2005 Сайт [www.princeofpersiagame.com](http://www.princeofpersiagame.com)



Осталось совсем немного, и на прилавки магазинов вылетят коробки с долгожданной третьей версией “Принца”, задержавшись там ровно столько времени, сколько продавцу понадобится, чтобы быстро произвести “Ваш чек, пожалуйста”. Один из наиболее удачных проектов Ubisoft, кажется, подходит к своему логическому завершению.

### Назад, к столпотворению

Начало игры как минимум интригует, а если брать по максимуму, ввергает в пучину шока. У принца — любовь, и ее зовут Kaileena. Вы уже в шоке? Если нет, продолжаем. После того, как наш герой с успехом перевернул вверх дном все временные потоки, которые сумел найти, ему вдруг приспичило вернуться в родной Вавилон с подругой в левой руке и мечом в правой. Появившись на родной земле, он обнаруживает, что она, то есть, земля, просто горит под ногами, а вместе с ней — и город. Вот и славненько, опять есть повод для веселья.

Помимо красного петуха, у принца появляется еще один враг. Если не углубляться в дебри психо-

☛ “А город подумал, ученый идет...”



☛ Иногда полезно прогуляться по стенам



логии, то это он сам, вернее, его “второе я”, Черный Принц. Постепенно он поглощает нашего доброго парня, и к концу игры на свет должно появиться что-то совершенно ужасное, что, в общем-то, не особо настораживает, учитывая то, что принц натворил в прошлом (или будуще, смотря с какой стороны смотреть). Эта постепенность вступает в некий конфликт с тем, что говорят разработчики. А обещают они двух отдельных персонажей, что предполагает два параллельных сюжета, хотя это вступает в противоречие с... Уф-ф-ф... Вы поняли что-нибудь из того, что тут написано? Не пытайтесь, просто примите на веру, что нас ждет много интересного. К примеру, принца убивают в самом начале игры, а его подруга, памятуя о своем прошлом, жертвует своей жизнью, чтобы освободить Пески Времени и отмотать чуток назад, чтобы никому не было больно. История повторяется снова.

### Чу, пахнуло новизной!

Линейность сюжета не страдает, иными будут только способы, которыми нужно достигать цели. Или даже целей, если уж быть точным. Одна или несколько обязательных и столько же, или больше, не совсем необходимых.

Если вы утомлены клаустрофобией после первых двух “принцев”, то Kindred Blades — панацея от этой болезни. Забудем о темных подвалах и пустынных залах дворцов. Начинаем забег по холмам Вавило-

☛ Уж на этот раз я не промахнусь... Если он будет стоять на месте



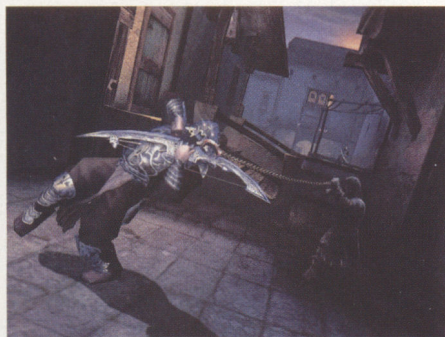
на. Да-да, прямо под открытым небом! И, мало того, спастись от врагов теперь придется не только на своих двоих, но и на других средствах передвижения. Пока можно со стопроцентной уверенностью говорить о гонках на колесницах по узким улицам города, но кто знает, что еще в мыслях у разработчиков?

А вот еще пара фиш, которые заставят любого игрока облизнуться. Если вы не хотите терять много времени на драки, или не уверены в собственных силах, то сможете свести кровопотери к минимуму. Отныне принцу совсем необязательно крушить все и вся, чтобы прорваться к следующему выходу, ему можно туда прокрасться. Нет, не нужно прятаться в ночи и избегать охранников. Просто завалите пару-тройку врагов, пока они не позвали на помощь. Если это удалось, то можно идти дальше, в противном случае придется столкнуться с толпой монстров, жаждущих помочь своим друзьям. Оригинально, правда?

### В репу будем бить по-новому

Кое-какие изменения коснулись и процесса драки, как-никак, нам придется биться за двоих. “Хороший принц” дерется, как обычно, саблями-ножиками вперемешку с ногами, совершая порой изумительные прыжки и просто невероятные кульбиты, заканчивающиеся смертью противников. А вот его темная половина в целях самозащиты пользуется то ли цепью, то ли





Цепочку мне мама подарила... Думала, я на ней крестин буду носить

хлыстом, с помощью которого головы отделяются от тел и как одуванчики слетают со своих стеблей. В обычном бою эта цепочка может использоваться для выбивания оружия из рук врагов, а в стелс-режиме легко превращается в удавку. Да чего уж там, это превосходная штука для того, чтобы аккуратно перерезать горло, подкравшись сзади.

А еще мы можем, быстро промчавшись по стене, завершить про-

бежку длинным диагональным прыжком и, приземлившись, мгновенно обработать глотку зазевавшегося охранника. Либо, спустившись по веревке над головой врага, тихонько удушить его, не дав окружающим проникнуться ситуацией.

Монстры, как водится, будут новыми, в их числе ожидается несколько боссов, над которыми придется попрыгать. Еще разработчики говорят о паре-тройке гонок с преследованием, по примеру той, что у нас была с Дахакой в предыдущей серии. В общем, скучать точно не будем, причем, с большой долей уверенности можно считать, что на игру придется потратить намного больше времени, чем на ее предшественников.

О прелестях графической части игры говорить пока рано. Но по немногим скриншотам можно представить, насколько она будет красивой. Только вот, кажется, тот эффект сияния, который сопровождал пер-

вые две игры, пропал, и теперь мы будем видеть не сказочно красивую, а просто красивую картинку. Жаль.

Конечно, можно еще предположить, что здесь будет больше полигончиков, пара-тройка новомодных фиш и куча разнообразнейших спецэффектов, но это - чистая фантазия. Ждем вас осенью, на том же месте. Будем читать рецензию и вспоминать былые времена. - *Макс-муд*



# PROFESSIONAL MANAGER 2006

Жанр Спортивный менеджер Издатель On Games Разработчик Gaelco Multimedia Дата выхода Конец 2005

Доселе ничем не отметившаяся компания On Games пожаловала на ЕЗ с Professional Manager 2006. Разработчики заполучили необходимый набор дорогостоящих лицензий от различных футбольных ассоциаций и учреждений. Так что названия команд, фамилии игроков и тренеров будут не вымышленными (сей проступок позволяют себе многие разработчики дешевых продук-

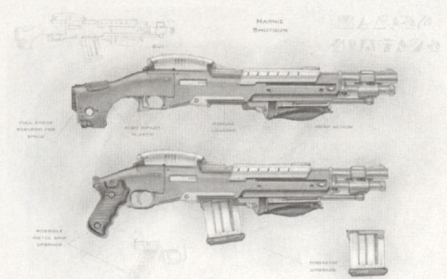
тов), а настоящими. По дошедшим до нас скудным обрывкам информации очень трудно судить, насколько сильным получится проект. На ЕЗ создатели игры все больше напирали на правдоподобную статистику, но ничего не сказали о том, как в их детище обстоят дела с геймплеем. Единственный скриншот выглядит симпатично, но не более того. - *Владимир ЧАПЛЫГИН*



Набор цифр надо ощутить живьем, в статистике они вам не скажут ничего

# QUAKE 4

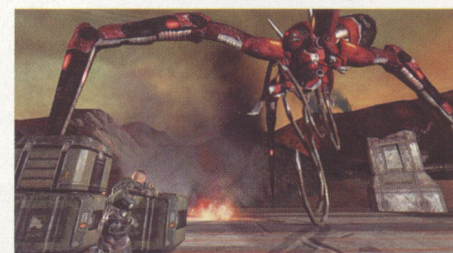
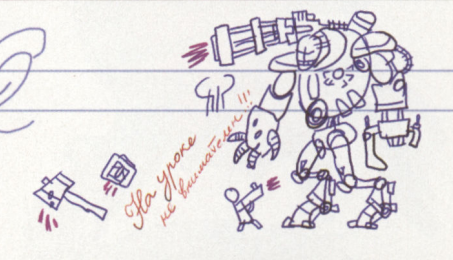
Жанр FPS Издатель Activision Разработчик Raven Software Дата выхода Не объявлена Сайт www.ravensoft.com



Появившийся в разгар ЕЗ ролик "ку четвертого" однозначен как квадрат гипотенузы: "Единственный путь победить строгов - стать одним из них". Проапгрейженные боевым железом до состояния танка

средней тяжести "враги рода людского" чересчур даже для самых-самых. Не горят, не тонут и не плавятся, а таблетки от кашля производства Засольского химфармзавода им слаще конфет Тис Тас. Еще немного - и не спасет никакая оранжевая революция. Так сделайте хоть что-нибудь, господа девелоперы!

Господа девелоперы - с превеликим удовольствием. Скоро четыре года как Raven Software - птица правильного полета. Парит, а не парит. Коли цель намечена и курс проложен, то будьте покойны - ни одна кривая мимо не вывезет. Забудется.



Такие у строгов трамваи

На сюжетном фронте по-прежнему без перемен. Заявленная верность развитию истории Quake 2 фундаментально принципиальна, ее не своротить и десятком осколочно-фугасных колебаний конъюнктуры. Из проявившихся за последние месяцы конкретностей наиболее существенная - имя протагониста. Мэтью





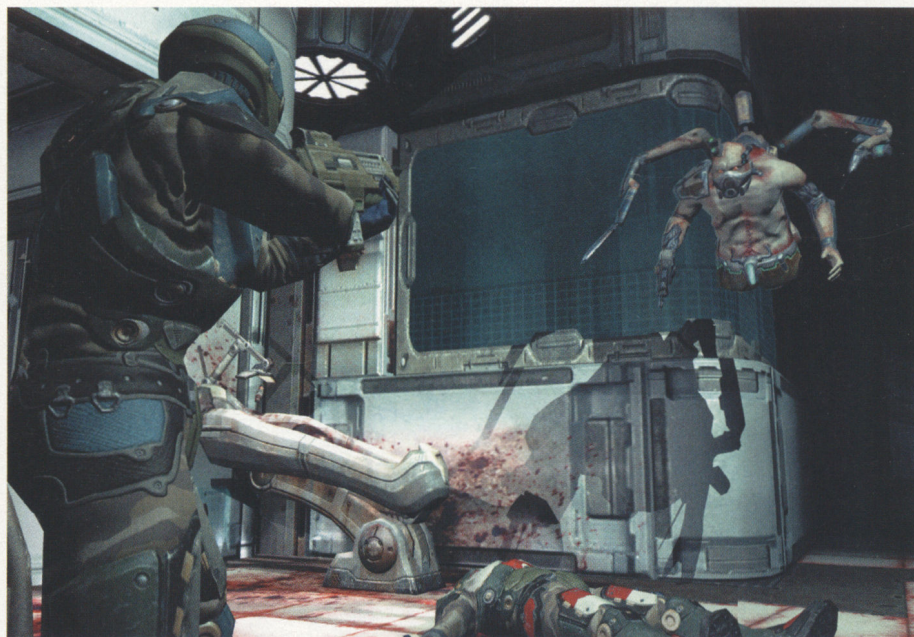
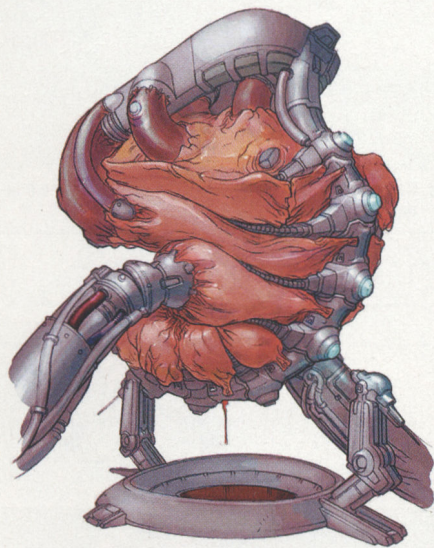
У строггов тоже есть свои "маринеры". Милы, практически красавцы



Хорошо быть мертвым, ничего не надо... Только все же жалко, что убили, гады...

Кэйн (Mathew Kane) - вполне себе идентификация. С такой не стыдно и в герои.

Кроме того, совершенно точно можно сказать, что путеводная звезда квакерских традиций ни на секунду не оставляет разработчиков наедине с бездной девелоперс-



Маленький, летучий, с мерзкой рожей - разумеется, речь идет о типичном строгговском ученом

кого процесса. Посему нет ни единого повода для сомнений в том, что "рельса", "шафт" и отполированный с ювелирной точностью многопользовательский режим - всенепременнейше и по-другому никак.

Впрочем, традиции традициями, но от писков моды спасает разве что тотальный вакуум. "Вороны" без воздуха ни летать, ни творить не в состоянии, поэтому тоже не убежались. Даже не стану гадать, насколько сильно ударят по стандартам "ку-суперменства" наличие ар-

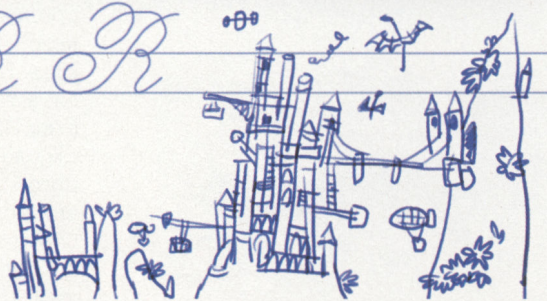
Мясо с кровью - любимое блюдо квакера



мии соратников, всевозможной техники и масштабных сражений на свежем воздухе. Моя надежда сочится оптимизмом и верой в собственные радужные перспективы.

В общем, плодам сомнений на древе неопределенности остается вызывать исключительно за счет тепла и пищи, подброшенных уже упомянутым роликом. Простите мне сей эмоциональный выверт, но какого хрена подразумевали создатели "киношки" под этим "стать одним из них"? Уж не того ли, что не слаще редьки? - КШАДУ

# RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS



Жанр RTS Издатель Microsoft Разработчик Big Huge Games Дата выхода II квартал 2006 Сайт [www.princeofpersiagame.com](http://www.princeofpersiagame.com)

Начнем с аксиомы: каждая хорошая игра должна иметь продолжение. Rise of Nations - игра хорошая, стало быть, появление ее второй

части столь же неизбежно, как за-морозки в мае. Теперь выскажем соображение, которое кажется самоочевидным перед началом разра-

ботки любого сиквела, но отнюдь не всегда оказывается истиной после его выхода в свет: вторая часть должна быть лучше первой. Пос-



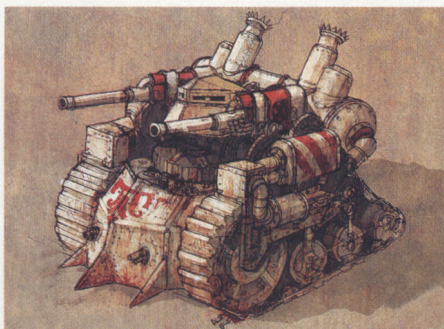


Город расы Vinci. Пока не известно, придется ли нам самим все это строить, или дадут в готовом виде

кольку созданием Rise of Nations: Rise of Legends (так будет называться вторая часть RoN) занимается Брайан Рейнольдс (соратник Сида Мейера по второй "Цивилизации" и "Альфе Центавра"), пока что не выпустивший ни одной откровенно халтурной игры, второе соображение, в данном случае, тоже можно принять за аксиому. Ну, а теперь вопрос: каким должно быть продолжение хорошей глобальной стратегии, чтобы быть лучшим первой части?

На первый взгляд все кажется просто: нужно исправить недочеты, устранить замечания, высказанные игроками, добавить то, что они просят. Но если разработчики пойдут по этому пути, получится просто очередной патч. Значит, как минимум, нужно вторую часть делать на новом, более красивом графическом движке. Но переделка движка тоже ничего не решает, будет просто очень большой патч. Так что же делать? Перенести действие игры в совсем другой мир.

Помните последнюю модификация второй "Цивилизации" (Test of Time)? В ней, кроме обычного режима игры был мифологический, фэнтезийный и еще какой-то. А до этого появилась "Альфа Центавра", в которой вообще все было совсем не

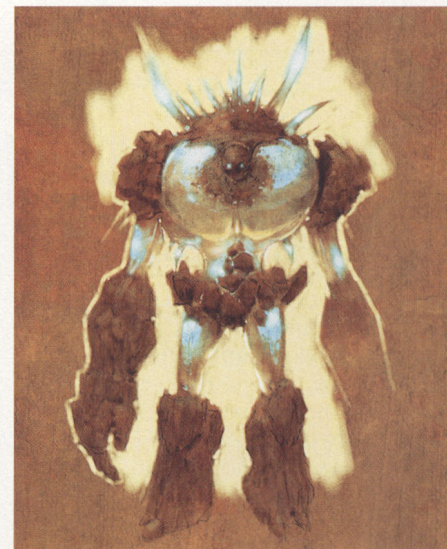


так, как в "Цивилизации". Наконец, Age of Empires родила Age of Mythology. С Rise of Nations будет то же самое.

В первом пресс-релизе особо подчеркивается, что Rise of Legends вовсе не является второй частью Rise of Nations, это просто ее "духовный приемник". Непонятно, правда, почему в имени приемника красуется имя "духовного отца". Наверное, это просто такой маркетинговый ход.

Действие игры разворачивается в некоем мире, где развитие технологии и развитие магии шло параллельно. В результате мы будем иметь несколько рас, одни из которых чисто магические, другие чисто технологические, третьи же смешанные. Пока что нам продемон-

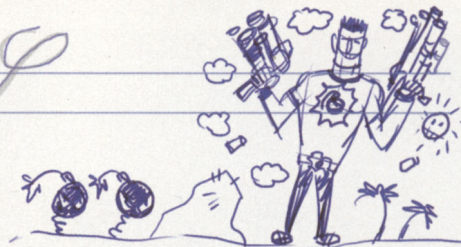
Так будет выглядеть глобальная карта. Впечатляет



стрировали две расы. Первая, Vinci (как вы понимаете, ее название произошло от фамилии небезызвестного Леонардо да Винчи), обладает весьма высокими (для средневековья) техническими знаниями, умеет использовать пар правильным и полезным образом (короче, стимпанк). Тут игроки получают столь любимые многими паровые танки, дирижабли и громадные шагающие пушки. Вторая, Alim, пришла в игру прямиком из сказок "Тысячи и одной ночи". У этой расы в наличии джинны (может, осуществят, наконец, придуманные Стругацкими "джинн-бомбардировки"), ковры-самолеты, драконы и тому подобное восточное тягло. О смешанных расах пока ничего не известно, кроме того, что все они будут непохожи друг на друга.

Продемонстрированный на выставке ролик и скриншоты дают надежду, что игра будет не только красивой, но и интересной. - **Владимир ВЕСЕЛОВ**





# SACRED RINGS, THE

Жанр Adventure Издатель The Adventure Company Разработчик Streko-Graphics Дата выхода Конец 2005 Сайт [www.streko-graphics.com](http://www.streko-graphics.com)

Ровно год назад, на прошлой E3 адвентурный мега-издатель The Adventure Company представил нашему вниманию один из своих многочисленных проектов, мистоид Aura: Fate of the Ages. Сюжет, в котором фигурировали волшебные кольца, явное копирование идей серии Myst, да к тому же небольшой послужной список разработчиков (проект "Вляпли!" помните? Нет? И не удивительно! - прим. ред.) - все это не внушало оптимизма, но последовавший спустя несколько месяцев релиз скорее порадовал, чем разочаровал. Игра оказалась добротным середнячком, что в качестве дебюта в мире серьезных адвентюр для российско-канадской студии Streko-Graphics было очень неплохо, а с учетом явного намека на сиквел - неплохо вдвойне. И сиквел не заставил себя ждать.

Сюжет The Sacred Rings стартует там, где остановилась история оригинальной игры. Напомним, что первая часть приключений Уманга, молодого студента, а по совместительству главного героя Aura: Fate of the Ages, закончилась довольно печально - практически полным провалом возложенной на него миссии. А ведь как все хорошо начиналось: парню удалось сбежать от плохиша по имени Дурад, пройти с песней по множеству миров, собрать

старинные артефакты да магические кольца (за все этим антиквариатом как раз и охотился Дурад) и доставить их по назначению в долину Манула, обитель Хранителей. Только вот незадача, свой мир Хранители покинули давным-давно, а вместо них здесь обосновался клан Дурада (долина оказалась самой настоящей ловушкой). Но студентов голыми руками не возьмешь, и наша задача - это доказать. Первым делом надо обхитрить коварного Дурада и покинуть злосчастную Manula Valley, чтобы с остановкой в мире No Man's Land отправиться напрямик в Keeper's Land. Что ждет нас там - сказать трудно, поскольку авторы недвусмысленно намекают на наличие в игре нескольких концовок. И это, наверное, самая важная информация, поскольку всякая цифирь вроде 8 музыкальных тем, 25 пазлов, 40 минут роликов или 400 локаций - это конечно хорошо, но звучит уж больно сухо и обыденно.



Выходи тварь болотная, где твой пазл?



Наш паровоз вперед стоит?

Выйдет The Sacred Rings в конце года и от творческого тандема Streko-Graphics - The Adventure Company, мы вправе ждать, если и не шедевра, то вполне качественной адвентюры, не хуже оригинальной Aura: Fate of the Ages. - **Александр ВАСНЕВ**

## SERIOUS SAM 2

Жанр FPS Издатель 2K Games, 1C Разработчик Croteam Дата выхода Осень 2005 Сайт [games.1c.ru/sam\\_2](http://games.1c.ru/sam_2)

Больше года назад Serious Sam 2 неожиданно дебютировал на Game Developers Conference 2004 и произвел настоящий фурор. В трехминутном видеоролике, сотканном из нарезок технических возможностей нового творения, хорваты из Croteam подшучивали над тогда еще не вышедшей Half-Life 2 и демонстративно поигрывали мышечной массой нового графического движка собственноручной выделкой, за что и удостоились бурных аплодисментов от коллег по девелоперскому цеху. В преддверии E3 2004 многие полагали, что Гордон Фримен сразится за симпатии потенциальных покупателей именно с Серьезным Сэмом, ибо космодесантник из DOOM 3 к тому времени уже на всех порах стремился к отправке на золото. Очная схватка не состоялась по причине отсутствия второго претендента. Он предпочел це-

лый год отсиживаться в тиши и оттачивать свои навыки, чтобы предстать во всей красе уже на E3 2005.

### Серьезная графика

Лежащая в основе игры графическая технология Serious Engine 2 полостью соответствует жестким требованиям, предъявляемым к движкам нового поколения. Детальный ландшафт, десятки врагов в кадре и сотни на локациях, поддержка bloom-эффекта, пиксельных и вертексных шейдеров, а также динамического освещения с пятью слоями теней на одну текстуру. На закуску прилагается специальный встроенный редактор частиц, курирующий взрывы, дымные следы от ракет, красивый огонь и прочие приятные глазу вещи. Главный дизайнер Давор Хански сказал следующее: "В нашем новом движке есть все функции, которые





существуют и вообще могут существовать в природе".

По числу прорисовываемых на экране полигонов новое графическое ядро превосходит старое ровно в 100 раз. Программисты утверждают, что после внедрения специального VSD-алгоритма (visible surface determination) удалось почти полностью избавиться от рендеринга массы деталей, но при этом на их вычисление в реальном времени движок тратит минимальное количество времени. Именно за счет этого нововведения огромные открытые пространства перестанут сжирать большую часть мощности оперативной памяти и процессора. Высвободившиеся таким образом ресурсы компьютера пойдут на подпитку мозгов искусственного интеллекта.

### Серьезная физика

На GDC 2004 нам показали заранее срежиссированную сценку с падающими на вбитые в стену колья бочками и телами людишек. На E3 физический компонент Serious Engine 2 придумывал выкрутасы прямо на ходу.

Почти любой элемент декораций подлежит полному или частичному уничтожению. Причем один и тот же предмет разрешено ломать по-разному. Учитывается мощность, начальная скорость, а также траектория и угол полета снаряда. Например, кирпичная стена от прямого попадания из ракетлаунчера разваливается абсолютно иначе, чем после взрыва пушечного ядра. При этом не забывайте, что в кадре мелькает не одна, и не две, а сотни сложных конструкций. Кирпичная стена - самая простая из них. Куда труднее провернуть подобный фокус с находящимися в движении объектами (например, с катящимся шаром) и с одушевленными существами.

### Серьезные сражения

Во второй части приключения разбиты на семь кампаний (пока что

мы знаем только о трех из них: Атлантида, древний Рим и средневековый Китай), которые, в свою очередь, поделены на 24 уровня (без учета секретных). Увы, полтора года назад нам обещали 40 локаций. Видимо, разработчики предпочли сосредоточиться на качестве, а не на количестве. На стенде издательства 2K Games были представлены тропический остров, вулкан, ледник, небольшая азиатская деревушка, футуристический город и туманные болота. Особо весело смотрелись земли эпизода Valley of the Giants, на котором Серьезный Сэм с парочкой "узи" напоминал персонажа фильма "Дорогая, я уменьшил детей". Гигантские стебли травы, муравьи размером с 18-колесные трейлеры, жуки-гиганты и прочие радости природы.

Обещание придумать 42 непохожих друг на друга врагов по-прежнему остается в силе. Люди-бомбардировщики с самопальными деревянными пропеллерами за спинами, цыплята-роботы с головами динозавров, клоуны с взрывоопасными тортами в руках, поклоняющиеся Кинг-Конгу худенькие китайские крестьяне в фирменных головных уборах, различные монстры, всевозможные виды насекомых и еще целый вагон и маленькая тележка воинствующей живности. Под конец сценаристы устроят нам встречу со знаменитым Notorious Mental.

### Серьезная демонстрация геймплея

На выставке разработчики показали техническую демо-версию, по которой можно смело судить не только о высоком качестве графики, но и об игровом процессе. Если в первой части и последовавшей за ней Second Encounter на нас перли центры пушечного мяса, то сейчас счет пошел на тонны. Похоже, концепция сериала Serious Sam подходит для бесконечного эксплуатирования. Больше хороших и разных противников, юмора и пушек! Величины



эти время от времени надо возводить в степень, и будем нам счастье.

Серьезный Сэм обленился до такой степени, что на некоторых уровнях предпочитает передвигаться не на своих двоих, а на различных транспортных средствах. Автопарк получился внушительный: трайк, вертолет, самолет, канонерка и некий зубчатый шар.

Главная изюминка серии осталась на месте. Пальба не прекращается ни на секунду, боезапас тает с бешеной скоростью, израсходованное оружие сменяется другим, океан мелких врагов при поддержке крупных гадов прет по трупам только что отправленных на тот свет собратьев. Против этой армады сражается только один наикрутейший парень в светлых джинсах и белой футболке, который больше всего на свете боится не расстаться с жизнью, а запачкать в зеленой кровище противников модные кеды.

### Серьезнее не бывает

Сейчас проект находится на стадии завершения работ над одиночным режимом и активного бета-тестирования сетевой части. Мультиплеер заточивается как под зарубы по локальной сети, так и под битвы на просторах специальных интернет-серверов. На одной локации одновременно позволено состязаться 16 геймерам.

Отступать Serious Engine 2 больше некуда. Позади Source от Valve Software, а впереди - революционная технология Unreal 3 от Epic Games. - **Владимир ЧАПЛЫГИН**

Светопреобразование в самом разгаре





# SHATTERED UNION

Жанр TBS Издатель 2K Games Разработчик PopTop Software Дата выхода Осень 2005 Сайт [www.2kgames.com/home/shatteredunion\\_pc.shtml](http://www.2kgames.com/home/shatteredunion_pc.shtml)

Возвращаемся к горячо любимой Америке и ее локальным вооруженным конфликтам. Издательство 2K Games, с потрохами принадлежащее Take2 Interactive Software, представило новый тайтл Shattered Union. В разработчики записали студию PopTop Software, памятную по замечательной серии Tropico и Railroad Tycoon. "Эти ребята умеют делать стратегии, доставляющие "фан" (варварск. - fun) по прямому назначению", - сообщает Кристоф Хартманн, вице-президент 2K Games. Shattered Union предназначена как для PC, так и для консолей. Вам тоже не терпится посмотреть, как несчастные консольщики будут отдавать тактические приказы посредством геймпада? Игра посвящена теме рожденной фантазией разработчиков гражданской войны. Фактически, перед нами альтернативная вселенная, действие которой

происходит в декорациях полуразрушенных Соединенных Штатов. Но не торопитесь радоваться. Скриншоты с особой гордостью демонстрируют розовые танки и розовые же вертолеты, сражающиеся с желтой бронетехникой, вывеску "Hollywood" и непропорционально маленькие дома. Это при том, что Shattered Union всерьез причисляют к "мрачным играм" и настоятельно рекомендуют любителям карибских островов и паровозов воздержаться от продукта. Но мы все же надеемся, что у бывших "тропиканцев" хватит времени и таланта сделать хотя бы не вызывающую отторжения мультиплатформенную стратегию. Консольщикам, братьям нашим меньшим, она точно не помешает. Релиз намечен на осень этого года, в разгар битвы за потребительский кошелек тяжеловесных блокбастеров. Как раз вовремя. - **OrcHunter**



Прилетит вдруг волшебник в розовом вертолете...



Ну, вот и все, отстрелялись...

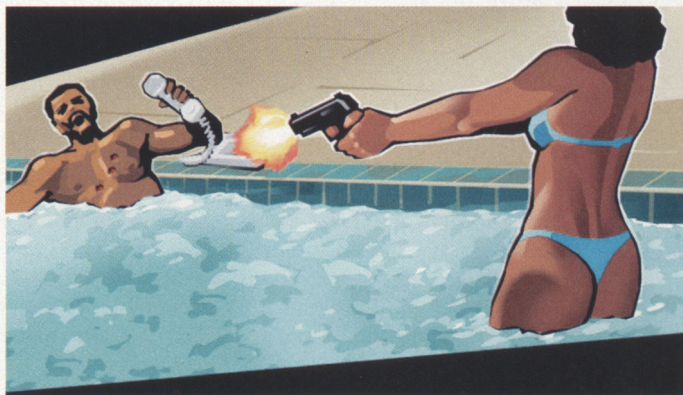
# SNOW

Жанр Tycoon/RTS Издатель 2K Games Разработчик Frog City Software Дата выхода I квартал 2006

С особой радостью докладываем: криминальная обстановка накаляется. Проекты с уголовным прошлым (GTA: San Andreas, Scarface, The Godfather) уже готовятся к массовому десанту на 100-герцовые мониторы, и, похоже, ряды их будут только пополняться. Фирма 2K Games тоже не побрезговала тематикой и анонсировала RTS под названием Snow, посвященную строительству развитого бандитизма. Для разработки завербовали студию Frog City Software, виновную в релизе посредственного сиквела к замечательной игре Tropico. Девелоперы обещают погрузить игрока в чудесную среду американской уго-

ловщины и рецидивизма. Причем, если верить слову "Города лягушек", при разработке Snow многие идеи были позаимствованы из фильмов и телевизионных шоу. Смеем надеяться, что сценаристы ознакомились на досуге с ранним творчеством Квентина Тарантино. Игроку предстоит построить собственную криминальную империю, а

также защищать ее от посягательств конкурирующих организаций. - **OrcHunter**



# SPELLFORCE 2: BLEND OF PERFECTION

Жанр RPG/RTS Издатель JoWood Разработчик Phenomic Дата выхода IV квартал 2005 Сайт [spellforce.jowood.de/sf2](http://spellforce.jowood.de/sf2)

Войска на марше... Эх, ну чем мы не кони?!



Борьба с драконами, о которой столько говорили разработчики Spellforce, временно отменяется. Теперь у человечества другой враг. Тут даже выдумывать не надо, ведь в половине источников он упоминается именно как враг. Это темные эльфы. Конечно, кому-то они как минимум нейтральны, но кого это интересует? Врач сказал "В морг", значит, в морг.

А раз война, значит опять что-то там из стратегии, а раз тут подра-

зумевается командующий, значит, еще и ролевая компонента присутствует. С момента выхода The Order of Dawn игра не изменилась по своей сути, да и, собственно, хोरшее менять - только портить.

Знаете, сколько часов чистого времени вам придется провести за компьютером? Прежде, чем читать дальше, убедитесь, что рядом с вами нет тех, кому не нравится ваше хобби. И так, вас ждет более пятиде-



сяти часов игры, которые вы будете проводить в огромном мире на протяжении целого ряда миссий.

Под вашим командованием окажется одна из трех фракций - The Realm, The Clan или The Pact. Каждая из них имеет под рукой двенадцать типов юнитов, в составе которых пехота, кавалерия и что-то вроде авиации. Сам же Главный Предводитель будет настолько крут, насколько вы сами захотите. Ему будут доступны более ста скин-лов, позволяющих создать не один

десяток совершенно уникальных персонажей. Кстати, таких вот героев можно будет нанимать числом до пяти человек, и каждый из них будет яркой индивидуальностью. А когда вам надоест проходить одну и ту же кампанию несколько раз, вы сможете попробовать свои силы в онлайн, благо, что разработчики предусмотрели эту возможность.

Но все красоты геймплея меркнут перед красотой картинки. Кое-кто (не будем показывать пальцем) об этом позаботился. Уж насколько

симпатично выглядела первая Spellforce, а ее наследница просто потрясает воображение. Дело даже не в количестве полигонов на единицу площади, дело в том, как ими распорядились. Изумительный антураж, стильно выполненные модели и яркие краски - вот, что ожидает вас уже в конце этого года. А если добавить туда отличную ролеву и стратегическую составляющие, то можно предположить, что нас ждет нечто совершенно изумительное. - *Махмуд*

⚡ Часовой зорко оглядывал окрестности и не подозревал, что смерть уже простерла над ним черную руку



⚡ Битва! Обратите внимание на чудища справа, скромно несущего ствол дерева



# SPORE

Жанр Нечто Издатель Electronic Arts Разработчик Maxis Дата выхода Осень 2006 Сайт spore.ea.com

## Человек слова

В конце прошлого года автор гениальной идеи всеобщей oSIMизации геймеров планеты Земля Уилл Райт официально заявил о том, что Spore станет его последним проектом. После выхода данной игры ему попросту будет нечего сказать нового во всех ныне существующих жанрах.

Создатель вселенной SimCity слов на ветер не бросает. На E3 его детище произвело настоящий фурор и получило от ряда авторитетных западных игровых интернет-ресурсов награды в различных номинациях, начиная с "инновационного дизайна" и заканчивая "главной игрой выставки".

## Сказ о том, как Уилл Райт привез на выставку бомбу

Идею Spore нельзя назвать абсолютно оригинальной. В Maxis зреет очередной симулятор жизни, только на сей раз, вместо рутины The Sims нас ждут великие дела. В распоряжении находится уйма существ со своими разветвленными вариантами "поесть-поспать", за которых предстоит нести моральную ответственность. Для них вы фактически отец, царь и бог в одном лице. Нечто подобное в свое время

встречалось в Populous и в Black & White, только было это организовано на куда более низком уровне.

Уилл Райт цепляется за каждую мелочь. Особенности выбора обоев для стен норки симса или же премудрости покупки плазменной панели? Попытка разобрать по полочкам то, как между людьми вспыхивает любовь? Конечно, все это интересно, но чересчур банально. Прославленный разработчик замахнулся куда выше - он пытается в интерактивной форме описать историю становления нашего мироздания, беря в качестве отправной точки клеточный уровень.

⚡ Архитектурные особенности одной из верхних ветвей эволюции



## Приключения наших далеких предков

Вспомните принципы построения геймплея The Sims, а теперь учтите, что возитесь вы не с готовыми продуктами матушки-природы, а с ее исходными материалами. Игра обещает превратиться в один огромный полигон для творческих поисков, в котором кроется уникальный шанс перекроить на свой лад всю эволюцию.

Сначала приходится иметь дело с максимально примитивными существами (дружно вспоминаем учебник биологии с его инфузориями-туфельками и прочими амебами, и как они доросли до волосатых

⚡ Сначала хижины, потом межгалактические крейсера





обезьян). Теперь представьте, что в игре вам предстоит разбираться с подобной мелочью. Допустим, обитает она в жидком навозе и только и делает, что постоянно движется, периодически сдерживает атаки конструирующих видов, откладывает яйца с потомством, которое со временем мутирует в нечто более совершенное. Причем представлена сия забава в форме небольшой, но красочной мини-игры с аркадными элементами и с очень мощной физической составляющей. Движок учитывает строение тела организма (без внимания не остается его форма, размер, есть ли спиной и головной мозг, сколько насчитывается костей, имеются ли кожа, крылья, клюв, лапы, жабры, шерсть и т.п.) и, исходя из тщательного анализа полученных данных, прорабатывает индивидуальную модель поведения и передвижения.

#### Природа не дура, и Бог не калека

Затем получившиеся существа выстраиваются возле главного цеха по производству себе подобных (эдакий барак), после чего Spore резко меняет жанровую направленность. Вместо симулятора Бога (давайте для простоты будем называть архитектора эволюции именно так) начинается стратегия в реальном време-

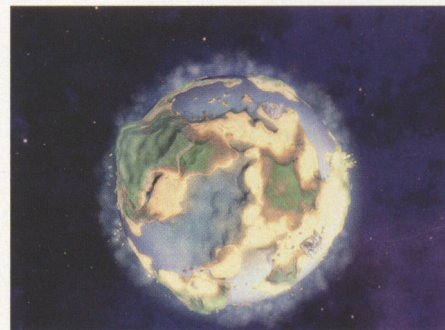


Идет война миров. Выживает только сильнейший

ни, в которой умело сочетаются завуалированный клон Black & White и внушительный пласт из SimCity.

По соседству с вашим баракком постепенно начинают образовываться аналогичные строения конкурентов с выходящими из них непредсказуемыми опусами геной инженерии. Как и вашим подопечным, им тоже хочется кушать и требуются новые территории. Следовательно, начинается борьба за выживание.

Пока что мы не можем сказать, насколько бездонен внутренний мир Spore. Мы точно знаем, что победой одной модифицированной клетки на отдельно взятой голубой планете дело не ограничится. Со временем получится изобрести космический корабль и отправиться на исследование далеких созвездий.



#### Пиастры, пиастры!

В проекте MaxIs кроется громадный потенциал, по сравнению с которым сверхприбыли от "сюси-пусси" и "ути-пути" домохозяек с очередным семейством симсов покажутся каплей в море. Ведь каждый из владельцев РС, независимо от своего пола и возраста, найдет в игре именно то, что приятно его душе. А теперь представьте, что вся эта чудовищная масса геймеров хлынет в онлайн для того, чтобы продемонстрировать всему миру достижения и в интернет-сражениях проверить, насколько же сильны их биологические изыскания? Неужели Spore это тот самый золотой червонец от мира электронных развлечений, который может понравиться всем? Если получится именно так, то Уиллу Райту действительно больше нечего будет доказывать. - Олег ВОЕВОДИН

## STAR WARS: EMPIRE AT WAR

Жанр RTS Издатель LucasArts Entertainment Разработчик Petroglyph Games Дата выхода II квартал 2006 Сайт [www.lucasarts.com/games/swempireatwar](http://www.lucasarts.com/games/swempireatwar)

Как бы печально и банально это ни звучало, но саге о далекой-далекой галактике (прошедшей в ближайших кинотеатрах вашего поселка) катастрофически не везет на приличные RTS. За примерами далеко ходить не надо: воспоминания о 3D-ужасе пятилетней давности Force Commander и хромающем клоне Age of Empires, что назывался Star Wars: Galactic Battlegrounds до сих пор вызывают икоту у стра-

тегов старой закалки. Однако LucasArts, завербовав команду из бывших тружеников Westwood, уже готова подорвать сложившуюся традицию.

Сюжет Star Wars: Empire at War затрагивает временной промежуток между III и IV эпизодами, когда от сепаратистов и их воинствующих болванчиков остались одни воспоминания, а популяция Джедаев стремительно сошла на "нет". Те-

перь почетная роль главного врага Империи отходит повстанцам, хорошо знакомым по классической трилогии. Выступить, разумеется, вы вольны как за тех, так и за этих, причем каждая сторона имеет свои особенности в тактике ведения боя, оснащении и возможностях. Повстанческий Альянс, например, в основном специализируется на внезапных вылазках в тыл врага и последующем саботаже хозяйственных

Карательные рейды штурмовиков на Татуине. Пленных скайуокеров не брать!



О чем мы и говорили. Картинки передать такое не в состоянии





и прочих начинаний. Империя же, наоборот, располагая легионами штурмовиков и флотилиями Star Destroyer'ов, предпочитает методичную и неторопливую экспансию от системы к системе.

Кстати о флотилиях. Игроку в Star Wars: Empire at War помимо принятия участия в традиционных наземных боях предстоит выйти и в открытый космос, причем далеко не с исследовательскими целями. Ждать глубины Homeworld, полагаем, не стоит, однако скриншоты и ролики настаивают на довольно бодреньком и агрессивном геймплее. Тем более, от соблазна порулить эскадрилей имперских TIE Fighter'ов (или хотя бы повстанческих X-Wing'ов) вряд ли кто устоит.

Всего разработчики обещают около 20 миров, включая такие SW-достопримечательности, как Татуин, Хот, Явин, Набу, Дагоба и Кашиик. События на той или иной планете обязательно перекликаются с каким-нибудь эпизодом из "Мести Ситхов" или "Новой Надежды", побуждая тем самым многочисленных SW-фанатов более охотно потрошить папины кошельки и собственные кредитные карты. Но дело даже не в связях с культовыми кинокартинами. Главное для Petroglyph, на наш взгляд, заключается в том, чтобы избежать идио-



стских ситуаций из Star Wars: Galactic Battlegrounds, когда Дарт Вейдер, шипя и плюясь, лихо рубил световым мечом повстанческие казармы на богом забытой планете.

С точки зрения изобразительного искусства Star Wars: Empire at War выглядит весьма привлекательно. Разработчики с особой гордостью выкидывают в Сеть картинку со штурмовиками, демон-

стрируют эффектные ракурсы с марширующими AT-AT и феерические бои Star Destroyer'ов с повстанческими Y-Wing'ами. Дело остается за малым – использовать "Имперский марш" в качестве музыкального сопровождения. И тогда любой скучающий стратег обязательно поделится с вами увлекательными рассказами о "слезах счастья". - **OrcHunter**

# SUFFERING: TIES THAT BIND, THE

Жанр TPS Издатель Midway Разработчик Surreal Software Дата выхода Осень 2005

Наша прошлая публикация о The Suffering: Ties That Bind базировалась на данных, добытых в ходе февральской демонстрации игры на специально организованной издательством Midway дне открытых дверей. Спустя три месяца на E3 в первую очередь в глаза бросилась значительно похорошевшая графика. Картинка стала симпатичнее и разжилась приличным показателем количества кадров в секунду. Помимо этого программистами были выделены дополнительные полигоны, которые пошли на улучшение модели главного героя – приговоренного к смертной казни за убийство своей семьи уголовника по кличке Torque. Судя по всему, у него получилось в целости и сохранности выбраться со злополучного острова и на катере добраться до близлежащего населенного пункта.

Стоит заметить, что один из трех финалов первой части ставит новый сюжет под сомнение. Если вы заканчивали игру в роли хорошего парня, то вам показывали видеоролик, в котором за Torque приезжал спасательный катер и публиковалась новость о вынесении оправда-

тельного приговора, полученного в результате повторного рассмотрения дела по вновь открывшимся обстоятельствам. Интересно, как реабилитированный заключенный умудрился побывать на судебном заседании, а потом опять очутиться в лодке и доплыть до злополучного Балтимора? Получается, что логичный вариант развития событий возможен в случае достижения плохой и нейтральной концовки. Будем надеяться, что разработчики найдут в сюжете лазейку.

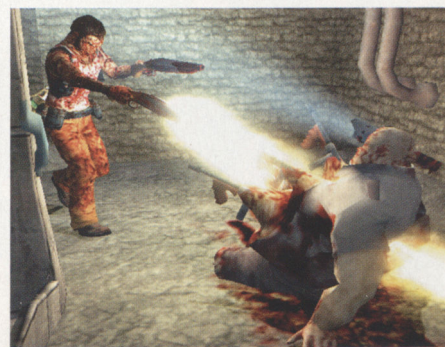
Атмосфера локаций стала куда кровожаднее. В The Suffering: Ties That Bind действие перенеслось на

улицы опустившего города. В основном по пути встречаются расчлененные трупы тюремных охранников и куча разношерстных монстров. К "старикам" добавилась целая дюжина свежих вражин, среди которых нашлось место безжалостным спецназовцам. Изредка можно наткнуться на уцелевших NPC, которые после спасения собственной шкуры готовы составить беглецу компанию или же, в качестве благодарности за выполненный второстепенный квест, помочь ему оружием или медикаментами. - **Владимир ЧАПЛЫГИН**

Гореть тебе в аду синим пламенем!



У этой твари вместо конечностей выросли томми-ганы





T T T T T T T



# TABULA RASA

Жанр MMORPG Издатель NCsoft Разработчик Destination Games Дата выхода 2006 Сайт [www.playtr.com](http://www.playtr.com)

## Я вам вот что скажу

У пиарщиков онлайнных игр есть замечательный, абсолютно беспримысленный ход, который они всегда используют. Причем эта фраза делит на две половины разработчиков MMORPG в стиле фэнтези и их коллег, пожинающих лавры в фантастических направлениях того же жанра. В зависимости от того, кто пишет эту фразу, начинается она так: "В отличие от тех игр, где эльфы просто дерутся со скелетами и пауками..." или же "Если вам надоели тупые баталии, в которых люди бесконечно убивают роботов...", ну и далее по тексту.

Не стала исключением и Tabula Rasa от неугомонной NCsoft. Без всякого стеснения, пользуясь славой самого онлайнного разработчика нашего времени, они, не мудрствуя лукаво, пригласили в свой тесный коллектив Ричарда Гэрриота. Если вам ничего не говорит это имя, то может быть, вы попытаетесь вспомнить Лорда Бритиша? Для тех, кто и до сих пор не понял, о ком идет речь, просто заметим, что участие такого человека в проекте уже очень сильно облегчает игре путь к успеху. На этот раз под его руководством и раскручивается Tabula Rasa. В переводе с латыни эта фраза означает "с чистого листа", этим термином философы называют "незапрограммированное" сознание, способное воспринять все, что угодно. Неизвестно, что хотели сказать этим названием разработчики, но, может быть, позже нам это удастся выяснить.

Сама же игра представляет собой чистую Sci-Fi MMORPG, с кучей инопланетных монстров, с лазерными



✦ Это оригинальное ружье для пейнтбола мне сунули в самый последний момент, когда препариться было уже поздно

пушками и аванпостами людей в иных мирах. Мы воюем с нехорошими инопланетянами-ксенофобами, которые заселяют обнаруженные планеты, не особо обращая внимания на тех, кто там живет. Мы - это не особо большая, но очень уверенная в себе коалиция непокоренных солдат-бунтарей, которые все время оказываются на острие атаки.

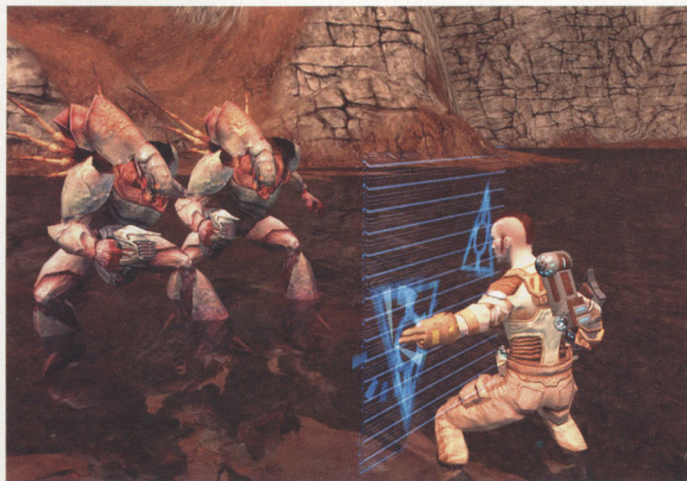
## А теперь послушайте-ка

Как обычно, нам обещают, что один человек сможет изменить ход событий в глобальном масштабе. Обладая мощью и разрушительной силой целой цивилизации, а также мис-

сической силой Логоса (вроде бы это магия так называется), игрок должен будет противостоять нашествию злобных тварей, а в перспективе и полностью уничтожить их (ха-ха три раза).

Следуя бурно растущей тенденции делать онлайнные игры без PvP, мистер Гэрриот не сделал исключения и в случае с Tabula Rasa. Двигаясь по линии "глобального квеста", игрок будет выполнять миссии, полученные от неписей, один или с группой друзей, двигаясь от одного аванпоста к аванпосту и постепенно приобретая кучу полезных штучек. Тонким голоском пресс-секретарь Destination Games обещает

✦ Я вам сейчас нарисую доказательство теоремы Пифагора, только вы меня не трогайте



✦ Местный барон Мюнхгаузен. Утки у него падают с неба уже жареными





воплотить в жизнь такую фицу, как динамические квесты. К примеру, если энергетическая станция уничтожается в одной из миссий, то выполнение последующих заданий может облегчиться или затрудниться, в зависимости от того, на что это повлияло. Что же касается драк между людьми, то их лучше не ждать. Какие драки, когда Родина в опасности?!

Экшн будет выглядеть примерно так же, как и во всех приличных шутерах, то есть рулить будет прицельная сетка, реакция игрока и, конечно же, качество коннекта. Вооружение разрабатывают самое разнообразное, начиная с пистолетов и заканчивая огнеметами, только вот прицел будет "липнуть" к цели, провоцируя игрока на зевки и здоровый сон на клавиатуре, тем более, что точность попадания, равно как и способность персонажа стрелять из самых невероятных положений, обеспечат скиллы. О которых, к слову сказать пока невозможно совсем ничего.

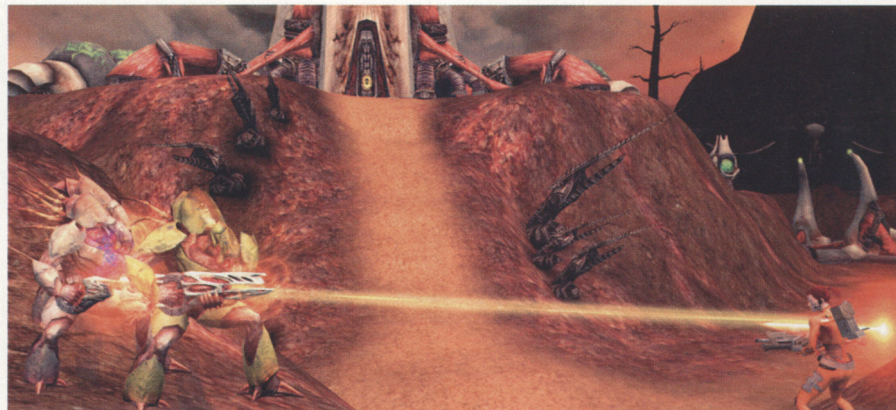
Что-то еще говорится о постоянных нападениях монстров на поселения людей, где нам придется защищать мирных жителей. Интересно, сровняют ли с землей деревню, если все защищающие ее игроки погибнут? Вопрос года, но он пока остается без ответа.

## TIMESHIFT

Жанр FPS Издатель Atari Разработчик Saber Interactive Дата выхода Октябрь 2005 Сайт [www.saber3d.com](http://www.saber3d.com)

Ударными темпами идет работа в кузнице создателей аркадного шутера Will Rock, посягнувшего пару лет назад на лавры Serious Sam, непревзойденного авторитета в области безбашенно-оторванных компьютерных расстрелов всего, что в состоянии расстреляться. И пока хорваты неспешно ваяют следующую часть своего хита, разработчики из Saber Interactive возвестили о совершенно новом проекте, работу над которым они планируют закончить уже этой осенью. Называется проект Timeshift, и будет он расширять (не забывая и об углублении) идеи развешенного массакра, заложенные в Will Rock, хотя сюжетно с ним никак не связан.

Зато он связан с очередными попытками привнесения в стандартный шутерный "покрошу-их-всех" геймплей различного рода инноваций, основанных на экспериментах с внутриигровым временем. Если точнее, то в Timeshift планируется не просто вставить уже набивающий оскомину bullet-time, но и ввести совершенно новую возможность - совсем останавливать течение времени в окружающем мире и даже пускать его вспять! Сами разработчики так описывают игровые возможности, открывающиеся при использовании новых опций: допустим, на игровом уровне имеется мост, который в ка-



Респ мобов будет выглядеть не просто как появление из воздуха, а как полноценное десантирование, и сделано это только во благо "реалистичности". Ну-ну...

### Сюда смотри, тут круче

Самой оригинальной фишкой этой игры будет встроенный голосовой чат, причем каждой команде будет выделен отдельный канал, дабы не смущать воплями окрестных мобов. Вторым совершенно уникальным явлением будет возможность сохранения персонажа. Нет, вы не ослышались. Чтобы дать игроку возможность попробовать на себе новые скиллы, вы сможете сохранить персонажа в каком-то определенном

месте, а в случае, если скиллы не понравились, совершенно спокойно откатить чара до его прежнего состояния. Вот она, мечта нуба! С выходом Tabula Rasa у вечного вопроса "А как тут сохраняться?" появится смысл. Хотя, скорее всего, сэйв персонажа потребует либо бешеных денег, либо еще чего-нибудь в этом роде. Уж, наверное, надо что-нибудь придумать, а то будет, как в прошлый раз.

Графика в игре вполне достойная. И модельки, и расцветки выглядят достаточно актуально.

Релиз, скорее всего, будет перенесен на более позднюю дату, о чем браваые менеджеры уже заикнулись на выставке. - *Maxmuds*

кой-то момент времени взрывается. В данной ситуации перед игроком встает выбор - он может, максимально часто используя замедление времени, попытаться поскорее пробиться к мосту и перебежать его, пока тот не взорвался. Как иной вариант, игрок может уже после того, как мост взорвался, пустить время назад, вернуться в момент до взрыва, а потом добежать до комнаты управ-

ления и отключить там механизм уничтожения моста. Наконец, самый интересный с точки зрения реализации вариант - игрок может непосредственно в момент взрыва моста поставить время на паузу и попробовать пропрыгать на другую сторону по обломкам, зависшим в воздухе.

Чтобы такие сверхвозможности персонажа игрока вписались в игровой мир, базой для сюжета взят вари-

Судя по смазанным краям экрана, герой в данный момент хулиганит со временем





ант с альтернативной историей - главный герой является испытателем экспериментального костюма, позволяющего путешествовать во времени. Совершив пробный прыжок в прошлое, наш герой возвращается в настоящее и решительно его не узнает: вокруг царит какой-то жутко тоталитарный режим, все мрачное, настроение хмурое, а дело - вообще табак, ведь прознавший о машине времени диктатор уже выслал на поиски главгероя далеко не один бронированный "воронок".

Судя по имеющимся скриншотам, фокусы с управлением временем не сильно изменят основной аркадный стиль прохождения игры. Присутствуют и улетающие ввысь враги, отправленные туда прямым попаданием из ракетницы, и яркие всполохи выстрелов из всевозможных рычагастых средств смертоубийства, и даже одна из фирменных фишек Will Rock - кровавые разводы, остающиеся на оружии при стрельбе во врага в упор.

Графической основой проекта служит изрядной улучшенный вариант



движка собственного изготовления под названием Saber 3D. Судить о его производительности сложновато, но на тех же скринах картинку он выдал неплохую, вполне приемлемую для нынешних времен.

Единственная загвоздка проекта - сроки. Хотя издатель обозначил датой выхода октябрь, степень готовности игры подсказывает, что ждать ее стоит не раньше конца этого года. - **Андрей ЦУР**

## TITAN QUEST

Жанр Action/RPG Издатель THQ Разработчик Iron Lore Entertainment Дата выхода 2006 Сайт [www.ironlore.com](http://www.ironlore.com)



Решила как-то сорня съездить в Грецию - отдохнуть, а там... В общем, отдыха опять не получилось

Правильная ролевая игра Titan Quest посвящена закулисным политическим делам олимпийских богов и решению задачи, будоражившей умы светлейших мужей Греции: какова пищевая ценность Прометея в килокалориях? Ответить на этот вопрос предстоит героям новой action/RPG от безымянной команды Iron Lore Entertainment во главе с относительно именитым товарищем Брайаном Салливаном (Brian Sullivan, один из создателей серии Age of Empires). Игроку предстоит путешествовать по древней Греции, Египту, Вавилону и Междуречью, измываться над мифо-

логическими зверьми и бороться с прогневавшимися Титанами, помогать простым гражданам и участвовать в войнах народов, строить пирамиды и окучивать берега Нила на предмет наличия тростника. Сценарий, несмотря на наличие в туристической программе экзотических стран, разработчики хотят изложить на манер "Одиссеи". Но вот беда - Гомер довольно давно переключался в мир мертвых, а потомство его без вести разбежалось по свету. С кем договариваться по поводу лицензии на патентованный бэкграунд - решительно непонятно. - **Bros.**

## TOM CLANCY'S GHOST RECON 3

Жанр Combat Simulation Издатель Ubisoft Entertainment Разработчик Red Storm Entertainment Дата выхода Декабрь 2005 Сайт [www.ghostrecon.com/us/ghostrecon3](http://www.ghostrecon.com/us/ghostrecon3)

### Самый главный в мире заложник

Конец 2013 года. В Мехико собрались лидеры США, Канады и Мексики, чтобы подписать взаимовыгодное торговое соглашение. Ведомые жаждущими власти генералами местные марьячи-повстанцы оценивают это событие несколько иначе. Для них это уникальный способ во всеуслышание заявить о себе, а заодно указать действующему правительству, насколько ошибочен его внешнеполитический курс.

США срочно перебрасывает на место элитные силы спецназа и ставит перед ними две задачи. Во-первых, подавить разгоревшееся восстание. Во-вторых, спасти шкуру вер-

ховного главнокомандующего, а заодно позаботиться и о мексиканском президенте. В общем, "демократия в опасности, сынок".

### Подходящее место для проведения экспериментов

Тем временем уже прошло восемь лет, как тестируется IWS (Integrated Warfighter System). Это специальная комплексная государственная программа, призванная помочь звезднополосатым бойцам в их нелегком деле. На вооружении стоят только самые передовые "стволы", а к каске со стороны спины подведен электрический проводок, отвечающий за связь и пе-

редаваемое со спутников изображение местности. В наличии имеется даже некая "увеличенная жизнеспособность". Правда, что это за зверь и с чем его едят, разработчики на выставке так и не сказали. Просто есть такая фишка и точка. Не удивимся, если под этим понимался какой-то особенный бронежилет.

Отбросив в сторону всю сценарную шелуху, получается, что IWS - это передавая технология американского министерства обороны, превращающая обычного человека в универсального солдата. Первым делом ее решили опробовать на отряде "Призраки". Если эксперимент пройдет удачно, то





сия штукавина поступит на вооружение армии США. Кстати, сейчас американские ученые действительно работают над чем-то подобным. Так что популярный писатель Том Клэнси, пусть и несет отсебятину, но опирается он на реальные факты.

### Сачок технологий

Теперь мы знаем, почему издательство Ubisoft Entertainment отменило выход второй части Ghost Recon на PC. Оказывается, сериал переходит на консоли нового поколения. Поэтому все силы программистов этой зимой были брошены на разработку свежего движка, ибо после свершившегося скачка технологий из старого графического ядра красивую картинку уже не выжать. Визуальная составляющая игры выполнена на пять баллов, равно же, как и физическая модель окружающего мира.

Солдаты медленно идут за ведущим отрядом, то и дело оглядываясь по

сторонам. По сравнению с увиденным, выверенная пластика Сэма Фишера из Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory незаметно стала вчерашним днем. Бойцы перестали походить на бесчувственных роботов. У них появились эмоции (в первую очередь - приступы неуверенности), а также морщины и складки возле глаз. Так и должно быть, на прорисовку одной модели движков тратит 20 тысяч полигонов.

Похорошел искусственный интеллект. Напарники (теперь спину геймера все время прикрывают четыре человека) научились использовать строения в качестве надежного укрытия от вражеского огня.

### Урбанизация игрового процесса

Спецназовцам надоело совершать подвиги на полях, лесах и реках. В третьей части элитное спецподразделение отправилось в каменные джунгли Мехико (считается одним из самых крупных городов в мире). Во время демонстрации видеороликов с игровым процессом некоторые посетители выставки обратили внимание собравшихся на то, что сотрудники Red Storm Entertainment поместили в свое детище точные трехмерные копии ряда реально существующих зда-

ний. Охотно верим мексиканским коллегам. Всего ожидается 15 мультиплеерных локаций и 12 миссий для одиночной кампании. Разработчики утверждают, что для прохождения последней среднестатистическому геймеру потребуется около 20 часов.

Tom Clancy's Ghost Recon 3 использует абсолютно новый интерфейс. По монитору размещены различные показатели. В левом верхнем углу расположен миниатюрный экран, который позволяет понять, что же видят ваши подчиненные. Кстати, очень полезная штука. Теперь не придется гадать о том, все ли видит твой напарник. Чуть ниже разместились полоски здоровья бойцов подразделения и подконтрольного вам персонажа (переключение между бойцами отряда остается в силе). Кстати, сей показатель можно поменять на датчик биения сердца. Наконец, в правом нижнем углу расположены сведения о режиме огня, используемом оружии (в игре намечается около 30 видов "стволов") и оставшихся боеприпасах.

### Нет худа без добра

Похоже, отмена выхода второй части на PC пошла на пользу. Представший в новом обличье Tom Clancy's Ghost Recon 3 показал, на что способны разработчики, если их не ограничивать рамками технических мощностей доживающих свой век консолей. Смотрится все отлично. Ждем с нетерпением. - **Владимир ЧАПЛЫГИН**

# TOTAL OVERDOSE

Жанр TPS Издатель SCI Games Разработчик Deadline Games Дата выхода III квартал 2005 Сайт [www.totaloverdose.com](http://www.totaloverdose.com)

Когда вы будете держать в руках этот номер, на прилавках магазинов всех более-менее цивилизованных стран уже будет красоваться коробочка с Grand Theft Auto: San Andreas в версии для горячо нами любимых PC. Описывать будущий восторг игропублики и ей сочувствующих, думаем, не стоит - вы и сами можете представить размеры бомбы, готовящейся в стенах RockStar Games. И точно так же не стоит удивляться тому, что всевозможные разработчики продолжают бомбардировать нас новыми анонсами GTA-клонов. На сей раз пришел черед датской студии Deadline Games, снарядившей на E3 мультиплатформенную Total Overdose.

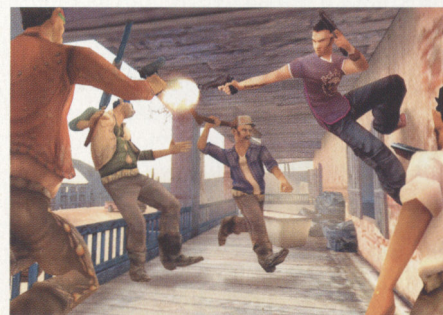
Ключевой особенностью игры является то, что ее действие разворачивается не в солнечной Флориде и не в сумасшедшем Нью-Йорке, а в Мексике. Сюжет, несмотря на колоритные декорации, оригинальностью не блещет. Роль главного героя с суровой внешностью отошла Рамиро Крузу, угодившему из мест не столь отдаленных в еще более близкие, прямо под чуткое руководство Аме-

риканского управления по борьбе с наркотиками. Все дело в том, что брат-близнец Рамиро, являющийся сотрудником вышеозначенной организации, из-за несчастного случая лишился руки и проходить дальнейшую службу теперь не в состоянии. Перед бывшим уголовником, разумеется, ставят выбор: или занимать место брата и участвовать в ликвидации наркобаронов, или отправляясь на оздоровительный курорт, расположенный в печально известных мексиканских тюрьмах. Надо отдать урке должное: сказки про реальных пацанов и конкретные понятия он оставил "Радио Шансон" (или его американскому аналогу, коли таковой имеется).

Сразу оговоримся, что прописка Total Overdose на вражеских платформах не отразилась на графике положительным образом, но это, в общем-то, и не главное. Главное другое: игра просто пестрит цитатами из культовых роудригесовских (и не только) фильмов. Помните пулеметы в гитарных футлярах из "Отчаянного"? Да, они и здесь имеются. Лихая паль-

ба из двух пистолетов одновременно? Тоже не забыта. Помимо киношных фиш, нашли применение и бегу по стенам, вошедшему в моду после успеха Prince of Persia.

Автопарк (помните, что мы имеем дело с клоном GTA?) обещают довольно разнообразный, начиная от характерных мексиканских пикапов и заканчивая мопедами-развозчиками мороженого. Если датчане ко всему прочему предоставят игроку хотя бы какую-то свободу действий, то мы вполне можем получить отличный заменитель San Andreas, когда тот надоеет нам своим афро-американским юмором. - **OrcHunter**





# UNREAL TOURNAMENT 2007



Жанр FPS Издатель Midway Разработчик Epic Дата выхода 2006 год Сайт Нет

Как бы вам того ни хотелось, а UT2005 и UT2006 вы не дожидаетесь никогда, потому что их в планах Epic нет, и не будет. Но есть и хорошие новости: точно известно, что будет Unreal Tournament 2007! И, думаю, нет нужды пояснять причины такого положения вещей – про долгие труды Epic'овцев над движком Unreal 3 и недавнее окончание работ вы и без меня слышали. Зато теперь разработчики, эпично завершив труды над созданием суперпуперного графического “тягла”, тут же эпично решили его использовать, приступив к созданию на нем очередной части Unreal Tournament – на этот раз самостоятельно, отказавшись от помощи Digital Extremes, участвовавшей в производстве UT2003/2004.

Перед Epic стоит на первый взгляд простая, но на самом деле – громадная работа: не просто сделать игру еще краше и играбельнее, чем она есть, а сделать ее заново. Движок-то новый, поэтому весь код приходится полностью перерабатывать, практически переписывать заново, попутно добавляя все то, что должно будет отличать игру от предыдущих частей.

Специально для инопланетян, недавно прибывших к нам с Тау Кита (спасибо, ребята, что вы нас читаете!) надо сказать пару слов о самой игре. Unreal Tournament – один из самых популярных мультиплеерных шутеров современности, ставший новым видом спорта и заменивший на реальных чемпионатах по компьютерным играм (хотя и не всех) родимый Quake.

Однако выяснилось, что сами разработчики от последнего UT2004 не в восторге и видят множество путей по улучшению баланса игры. Изменения коснутся многих игровых аспектов, так что постараемся рассказать о них по порядку.

Из-за высокой скорости передвижения и прыгучести персонажей в UT2003/2004 бои в основном происходили на средних дистанциях, поэтому игрок видел лишь небольшую фигурку противника, скачущую вдалеке и плюющуюся ракетами. По мнению разработчиков данный игровой баланс не является идеальным, так как теряется ощущение схватки, персонификации врага. Поэтому в UT2007 предполагается сдвиг в сторону ближнего боя

и некоторое замедление игровой динамики, чтобы игрок успевал не только заметить противника, но и рассмотреть его в полный рост. Расчет еще и в том, что на ближней дистанции высокополигональность персонажей с ее потрясающей детализацией будет работать особенно хорошо. Спору нет, посмотрите на скриншоты с персонажами и представьте себе их в игре – эффект действительно должен быть неплохой.

При этом особых изменений в арсенале UT2007 не планируется. Ракетница, Flak Cannon, Redeemer, Link Gun, Shock Rifle, Dual Enforcers – на большинство старых знакомых из предыдущих частей просто будет наведен лоск и добавлены недостающие полигончики. Зато исчезнет миниган, вместо него появится Stinger, известный закоренелым фанатам еще по первому “Анрилу”, а неуклюжий агрегат Bio-Rifle превратится в Canister Gun, совмещающий в себе гранатомет, миномет и вышеупомянутую плевательницу зеленой слизи.

Тотальная переработка ждет игровые режимы. Конечно, старые добрые Deathmatch и CTF останутся, но вот Domination (и Double Domination), Assault, Onslaught и (по слухам) Bombing Run укажут на дверь. По данным статистики “Доминирование” оказалось самым непопулярным видом матча среди игроков, поэтому решено было полностью убрать его из игры. Насчет BR вопрос пока толком неясен, а вот Assault и Onslaught эволюционируют в новый вид игры под названием Conquest. Он является результатом применения одной из новых технологий, представленных в Unreal Engine 3, позволяющей моделировать в реальном времени большие открытые территории. Conquest – огромное поле битвы (по величине 1 Conquest карта будет равняться 3 Onslaught), на которых команды игроков будут выполнять ряд задач по удержанию территорий и захвату ключевых позиций в стиле Assault. Появится даже некоторый элемент менеджмента – захваченные здания будут давать удерживающей их команде различные бонусы. По одной информации они будут выражаться в накоплении единиц тридидума, энергетического элемента, так же известного еще по Un-



real 1, другие источники говорят о мгновенных бонусах для команды, вроде уменьшения времени респавна техники рядом со зданиями. Также известно, что из-за необъятных размеров карт среди игровых опций будет возможность поставить матч на паузу и сохранить его, а потом, через некоторое время, загрузить карту и продолжить баталию с того же самого момента.

О технике. Это нововведение, появившееся в UT2004, никуда не денется и даже заметно раздастся в объеме. Всего ожидается 18 видов различных колымаг, как ездящих, так и летающих (про плавающие упоминаний нет). Девять из их числа будут модифицированными образцами автопарка, имевшегося в UT2004, – например, багги Scorpion вместо энергетической сети начнет стрелять нормальными ракетами, а у танка Goliath предполагается появление возможности подрыва траков. Девять других видов техники – абсолютно новые средства передвижения, созданные расой Necris, готично-бледнорожими ребятами, участвующими в Чемпионате.

Ориентировочно в UT2007 будут принимать участие семь команд, относящихся к разным нациям и расам: Necris, Iron Guard, Jugger-nauts, Krall, Jacob's Team, The Corrupt и Nakhti. В Epic сделали потрясающее открытие, что в оффлайн-вариант UT традиционно играет больше народу, чем в онлайн (кто бы мог подумать!), поэтому в UT2007 разработчики решили серь-





↑ Вы только посмотрите на блики на броне – определенно, ближний бой на таком движке будет очень красив

езно поработать над сюжетом одиночной игры и реализацией уникальных характеров ботов. Командный менеджмент между матчами из UT2004 получит продолжение и разовьется в некое подобие RPG, где у каждого из напарников будут свои отличительные особенности и навыки, а игрок будет решать, кого и на какие места в команде он будет брать.

Отдельно идет интенсивная работа по вправлению ботам их AI-мозгов. Выразится это не только в улучшении поведения на поле боя, но и более тесном контакте с игроком. Теперь боты будут постоянно переговариваться между собой, ругаться, предупреждать напарников о наступлении врага и т.п. Причем если бот будет обращаться к игроку, то при объяснении ситуации он будет использовать гораздо более информативные термины, поясняя местонахождение и характер произошедшего события. Другими словами, если враг прорвется на базу, вам это красочно и в деталях проорут в динамик. Но если просто говорливых ботов можно встретить и в Counter Strike: Source, то в UT2007 их планируют научить рас-

познаванию человеческой речи! Счастливые носители разговорного английского смогут через микрофон отдавать широкий спектр приказов по передвижению и поведению, на что боты будут тут же соответственно реагировать. Более того, эти компьютерные черти будут даже в состоянии отвечать на простые вопросы игрока! “Есть там за углом снайпер?” “Нет, никого не видно” и в таком же духе. Если Epic удастся реализовать эту фишку по полной программе, то придумать лучший стимул для изучения английского в школе/университете будет просто невозможно.

Наравне с синглом не будет забыто и улучшение условий для мультиплеерного рублива. Любой из игроков, воюющих в интернете, сможет вести свою собственную статистику побед и поражений, определяющих общий рейтинг игрока. Этот рейтинг будет применяться при поиске игровых серверов. Если ты новичок, то сможешь найти сервер с себе подобными, где тебя не будут постоянно убивать кровожадные профи, а если ты уже поднаторел в игре, сможешь кучковаться и оттачивать мастерство с такими же



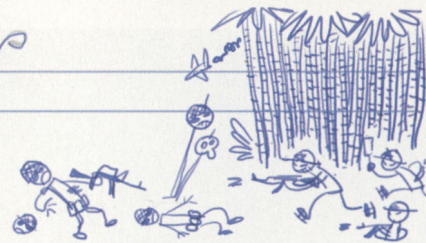
↑ Судя по наличию фар, будут в UT2007 и ночные сражения

избранными, не страдая от появления в твоей команде бестолкового нуба. Планируется введение общеклановой статистики с информацией о недавно прошедших матчах между различными командами, появление поддержки html-страничек, предматчевых комнат для чата и многих других фиш. Целью всех этих шаманских плясок вокруг костра является улучшение связи отдельных игроков с игровым сообществом в целом. По мнению Epic от UT2007 будет гораздо больший эффект, если геймеры смогут лучше понимать, что происходит в мире игры, видеть новые события, т.е. не чувствовать себя оторванными от него.

Несмотря на то, что называется новая часть игры Unreal Tournament 2007, выход ее назначен на осень 2006 года. В данный момент Epic доводит до ума баланс оружия, AI и карты уровней, работа над графическим оформлением еще впереди. - Андрей Щур



## VIETCONG 2



Жанр FPS Издатель 2K Games Разработчик Pterodon Дата выхода Конец 2005 года Сайт www.pterodon.com

Что ни говори, а вся эта лавина шутеров на вьетнамскую тему, хлынувшая на нас в прошлом году, так и не смогла превзойти по показателям своего почти что родоначальника, игрушку Vietcong от чешских разработчиков Pterodon. Появившийся еще в 2003 году, этот экшн уверенно держался на вершине, претерпев выход аддона Fist Alpha и недавнего бесплатного дополнения Red Dawn. И вот, всего за пару дней до начала Е3, "Птеродоны" совместно с издателем 2K (подразделение Take2) официально объявили о продолжении серии, Vietcong 2, работы над которым велись с самого выхода первой части.

Чем же порадует нас второй "Вьетконг". Перво-наперво, местом действия. Если события первой части целиком и полностью проходили во вьетнамских джунглях, то теперь мы посетим город под названием Hue - древнюю столицу Вьетнама, являющуюся на момент конца шестидесятых одним из крупнейших центров культуры и населения. Как и в Vietcong, разработчики отказались от идеи делать кампанию разрозненной, бессвязно демонстрирующей различные известные боевые операции вьетнамской войны. Вместо этого игрок переместится в 1968 год и станет капитаном морской пехоты США, беззаботно выпивающим со своими друзьями в честь праздника Тет, вьетнамского нового года, как раз за день до начала широкомасштабного наступления на город армии Северного Вьетнама. Сюжет кампании основывается на реальных воспоминаниях участвовавших в этом эпизоде войны пехотинцев и охватит полгода: с момента атаки вьетконговцев и до повторного взятия американцами императорского дворца в центре Hue. Всего "птеродоновцами" заявлено 14 игровых лока-



Тutorial кампании за вьетнамскую сторону

ций ибн миссий. Конечно же, Vietcong 2 будет включать в себя по большей части перестрелки в городе, но будут и бои в бедных пригородах, сельской местности и густых джунглях.

Другой, бесспорно, удивительной особенностью новой игры будет наличие полноценной кампании и за бойца-вьетконговца. Начав игру простым крестьянином, случайно оказавшимся в рядах северо-вьетнамской армии за полгода до начала операции Тет, персонаж игрока будет выполнять различные задания и дослужится до сержанта. В конце кампании он окажется среди штурмующих столицу Hue, то есть будет участвовать в тех самых боях, которые станут начальными для главгероя-американца. Pterodon поспешила успокоить американских ветеранов, сообщив, что герой-вьетконговец будет убивать только своих же южновьетнамских соседей и пальцем не притронется к кому-либо другому (это они лихо придумали! И, вроде как, взгляд с двух сторон на проблему и продажам на территории Штатов не повредит. - прим. ред.).

Тщательная историческая проработка игровых реалий, благодаря которой Vietcong смотрелся так убедительно, во второй части станет еще скрупулезнее. В игре будет реализован арсенал из более чем пятидесяти видов стрелкового оружия! Сами разработчики утверждают, что создают его в первую очередь для мультиплеера: они горят идеей снабдить каждый из классов бойцов особым неповторимым набором "стволов". Но и в сингле игроку удастся пострелять из большинства представленных экземпляров коллекции - от M16 до переносного варианта

станкового пулемета M2 Browning и нарезного однозарядного ружья-слонобоя. Претерпит некоторые изменения режим прицельной стрельбы: теперь у всех видов оружия появятся настоящие мушки и рамки прицелов, максимально схожие с имеющимися у реальных образцов-прототипов.

Мультиплеерные режимы игры будут доработаны соответственно с идеями, возникшими у разработчиков после создания первой части, и наиболее интересными предложениями, подкинутыми фанатами на форумах. В частности, серьезно переделывается режим кооперативного прохождения с возможностью игры восьмью человек против команды ботов. На некоторых мультиплеерных картах появится техника, хотя разработчики тут же поясняют, что игра не мутирует в подобие Battlefield: Vietnam - техника будет представлена только в качестве поддержки отрядам пехоты, сохраняя основной упор на сражениях между людьми, а не машинами.

Если не случится ничего из ряда вон выходящего, работы над Vietcong 2 будут закончены уже в конце этого года. Хотя данный факт очень радует, имеющиеся на данный момент скриншоты из игры особых поводов к веселью, напротив, не дают. Если это - финальное качество окружающего мира и персонажей Vietcong 2, то особых графических красот от столь многообещающего проекта ждать не придется. Уже сейчас качество картинки проигрывает прошлогоднему Medal of Valor, а каким оно будет в сравнении с будущими хитами конца 2005 года, даже представить страшно.

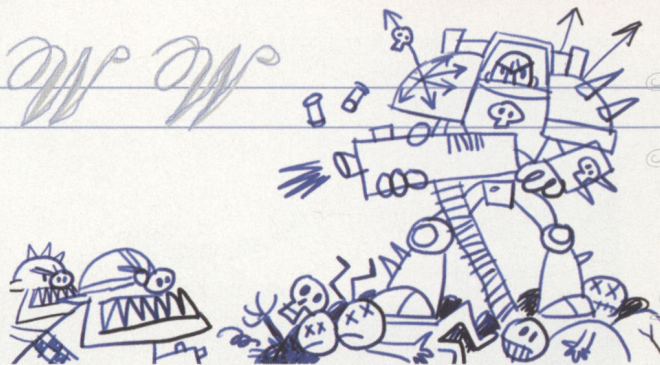
- Андрей ЩУР

Подождите! Согласно всем правилам проникновения, этот тип должен держать не "Калашников", а гранату!





# WAR LEADERS: CLASH OF NATIONS



Жанр RTS Издатель CDV Разработчик Enigma Software Productions Дата выхода Не объявлена Сайт [www.warleaders-game.com](http://www.warleaders-game.com)

Уж если кто и любит Вторую мировую больше, чем 1С, так это CDV. Там, похоже, прямо любовь до гроба, и никто из них не хочет уgomониться — ни война, давно и успешно переметнувшаяся на почву электронных развлечений, ни CDV, которые обеспечивают этому событию зеленую улицу. Да, любят немцы повоевать, что с них взять, вся история только об этом и твердит.

На этот раз игроку предоставляется уникальная возможность побыть какое-то время одним из известнейших лидеров тех времен, причем никакой исторической подоплеку не будет. На этот раз разработчики решили не идти уже проторенной дорожкой, а придумали более новое "что, если бы...". Опять предлагается править миром, снова решать судьбы миллионов людей парой мышиных кликов и уже в который раз завоевывать мир.

Игра представляет собой комбинацию глобальной политики и стратегии в реальном времени с кучей самых различных функций типа добычи и распределения ресурсов, дипломатии, исследований и прочей шелухи, призванной заставить геймера поверить, что он может быть Крутым Дядькой.

Обещается семь игроков, активно действующих на мировой политической арене, плюс куча случайных зрителей и нейтральных стран.

Графика, как водится, будет вполне себе трехмерной, обещают аж по три с половиной тысячи полигонов на юнит (врут, небось), терраморфинг, гром и молнии с дождем, а также возможность использования рельефа местности в корыстных целях. Заявлено, что карты будут огромными, до четырех квадратных километров (огромными?). Но скриншоты пока выглядят неплохо. — *Махмуд*



Незатейливый автопарк. Танки, как водится, решают все



Судя по всему, в игре будут еще и подводные лодки, иначе бы пилоты не сбрасывали бомбы в воду

# WARHAMMER 40K DAWN OF WAR: WINTER ASSAULT

Жанр RTS Издатель THQ Разработчик Relic Дата выхода Сентябрь 2005 Сайт [www.dawnofwargame.com](http://www.dawnofwargame.com)

За минувшее время орки так и не научились ничему сложнее раша



Гвардейцы, братья мои по оружию! Меня как вашего комиссара искренне возмущает недостаточный уровень почтения, оказываемый нашему роду войск. Когда заходит речь о силах Империи, все сразу тыкают пальцами в сторону космодесанта. Типа, вот они, верные служители Императора, рыцари света, клинки правосудия, занозы в заднице Хаоса и т.д. и т.п. А вот нашего брата-гвардейца не уважают, ох, не уважают. И это несмотря на то, что именно мы несем всю тяжесть борьбы с врагами Империи, а космопехи горазды только прилетать на все готовенькое и пожинать чужие лавры. Даже в незабвенной игрушке Dawn of War, которая довольно правдиво поведала о недавней заварушке на Тартарусе, Имперской Гвардии была отведена роль пушечного мяса и мальчишек на побегушках у чаптера Кровавых, пардон, Воронов (и хоть бы одно оригинальное название выдумали, а то у них там все или Кровавые, или Вороны). К счастью, Министер-





↑ Каданцы идут в бой под прикрытием техники



↑ На заднем плане можно различить трех огринов

ство Имперской Пропанды постановило, что нужно воспитывать патриотические чувства у населения как раз по отношению к Гвардии, ибо с 99% вероятностью именно мы, а не зазнайки-космопехи, будем спасать это самое население от очередной напасти. Итак, выжившие после объяснительной беседы с районным инквизитором разработчики рьяно взялись за разработку продолжения под гордым названием Winter Assault.

Как мне только что доложили, в WA появится одна новая сторона - Imperial Guard, то есть мы с вами. Ходили, правда, слухи об играбельных тиранидах, но это все ложь и вражеская пропаганда (а с теми, кто распространял эти слухи, Инквизиция разобралась быстро и жестоко). Забудьте о "сухом пайке" из двух видов юнитов, которым опозорили наш род войск в Dawn of War! С благословения Императора нам выдадут полный комплект нового вооружения и военной техники. Наконец-то мы докажем всем сомневающимся, что не last-gum'ом единым жив гвардеец! У нас появится даже Baneblade. Для салаг поясню, что это такая небольшая танкетка, которая по размерам и огневой мощи запросто уделывает космопехский Land Raider. Пехоту будут поддерживать в тонусе мои коллеги, патриотично настроенные комиссары, которые обладают правом расстреливать без суда и следствия всякого, кто недостаточно громко кричит "слава Императору!" (замечательное средство для поднятия боевого духа у солдат, кстати говоря). Чтобы бойцы не забывали о делах духовных, придут и техно-жрецы. Наконец, в бою нас поддержат огрины. Пусть эти немые здоровяки и не являются чистокровными людьми, но это не мешает им отдать свои жизни ради нашей победы над врагами Империи. Кстати, космопехам тоже подкинули конфетку в виде капеллана, который всегда рад "позаботиться" о какой-нибудь заблудшей душе, не желающей отбивать поклоны Золотому Трону. Свои

новинки получают и враги рода человеческого. У Хаоса появятся Берсеркеры Кхорна, у эльдаров - Огненные Драконы, а зеленокожим достанутся здоровенные Мера Нобы. И правильно, надо же нам на ком-то оттачивать мастерство владения новым оружием.

Имперская военная доктрина гласит: "чтобы победить своего врага, нужно познать его". Именно поэтому в WA нам дадут поиграть не только за родную Гвардию, но и за прочие стороны. Судя по всему, кампаний будет две штуки: одна за условно "хороших" (гвардейцев, космопехов и, до кучи, эльдаров) и одна за безусловно плохих (орков и хаоситов). Обещается также, что одиночные миссии станут куда как разнообразнее и больше не будут сводиться к банальному build&destroy. В общем, прогресс по сравнению с куцей сингловой частью первого DoW налицо. Очередная сюжетная мясорубка будет иметь место на какой-то заснеженной планетке (в связи с чем личному составу выдадут теплые курки, Император заботится о своих солдатах), где в руинах старого города завалится Imperial Class Titan. За эту железку, обладающую нехилой разрушительной мощью, и развернется грызня. Похоже, что сюжет WA никак не связан с предыдущей частью, и мы вряд ли узнаем, как дальше судьба пинала капитана Габриэля Ангелоса за то, что тот не послушал старую мудрую эльдарку в финале первой серии. Кстати, на ин-

тересные мысли наводят значки Каданции на униформе гвардейцев, различимые на одном из скриншотов. Не исключено, что поиграть нам дадут не за кого-нибудь, а за каданцев, съевших не одну адскую собаку на противостоянии отродьям Хаоса.

Назло зловредным еретикам, вопиющим о подавлении личности в Империи, разработчики обещают сделать акцент именно на личностных качествах гвардейцев. Конечно, это будет носить чисто визуальный характер (еще не хватало давать свободу мысли верным псам Императора), т.е. даже в одном отряде пехотинцы будут отличаться лицами и разными мелкими феньками. Вообще, новый уровень детализации потрясает - можно разглядеть даже облачка пара, выдыхаемые солдатами на морозе! Игру обещают сделать еще более кинематографичной. Например, будет встроена такая фишка, как показ очередного "фаталити" крупным планом с разных ракурсов. Это чтобы бойцам не пришлось ломать зрение, пытаясь разобрать подробности изготовления мясного фарша из орков при помощи конечностей Дредноута.

В общем, братья-бойцы, этой осенью нас ждет знатная заварушка. Мы в очередной раз порвем на гребки всех врагов рода людского, а также покажем знатную фигу космодесанту. Ибо мы - Имперская Гвардия, и мы победим! Во славу Императора и Человечества! - **Дмитрий РОММЕЛЬ**





## WHIRLWIND OF VIETNAM

Жанр: Авиасимулятор. Издатель: 1C. Разработчик: G5 Software. Дата выхода: Не объявлена. Сайт: [int.games.1c.ru/whirlwind\\_of\\_vietnam](http://int.games.1c.ru/whirlwind_of_vietnam)

В Юго-Восточной Азии воевали все. Снайперы, диверсанты, простые пехотные сержанты и рядовые, и даже пилоты с моряками. Только вот, в отличие от простого наземного люда, профессию пилота вертолета в значительной степени обошли вниманием, посчитав его всего лишь средством для доставки крутых парней на передовую. Теперь эта историческая справедливость восстанавливается средствами G5 Software.

Разработчики говорят, что игра будет представлять собой симулятор вертолета, пилоту которого придется принять участие в знаковых моментах войны во Вьетнаме. Обещаны са-



мые разнообразные виды вооружения тех времен стоявшей на вооружении обеих сторон. И, разумеется, основной акцент сделан именно на вертолетах, коих будет вагон и маленькая тележка. В игре присутствуют все основные модификации вертолетов Армии

США и Корпуса морской пехоты, летавшие над Вьетнамщиной.

Как и в "Ударной силе" (предыдущей вертолетной игре от G5) куча настроек позволит варьировать сложность игры от аркадной до полного хардкора. - **Махмуд**

## WITCHER, THE

Жанр: RPG. Издатель: CDV. Разработчик: CD Projekt Red Studio. Дата выхода: 2006. Сайт: [www.thewitcher.com](http://www.thewitcher.com)



"Ведьмачий" цикл А. Сапковского относится к числу немногих произведений, которые очень любят читатели, и при этом очень не любят производители сопутствующей продукции. Откровенно жаль тех людей, которые искренне полагают, что ясновельможный пан посвятил все семь томов своего, в общем-то, весьма серьезного и многопланового творения исключительно "конаническим" приключениям непоседливого ведьмака, только и ищущего, где бы какого монстра зарезать. Нелепый фильм и совершенно кошмарная линейка комиксов "про Геральта" - яркий пример того, что способны произвести на свет такие товарищи, дорвавшись до лицензии. Конечно, выводы пока делать рано, но все идет к тому, что и столь ожидаемая игрушка тоже вряд ли минует все подводные камни, ожидающие подобные произведения. Изначальная задумка, согласимся, была хороша: играем за рядового представителя ведьмачьего братства, проходим свой жизненный путь и почти не вмешиваемся в описанный Сапковским ход вещей. Теперь же выясняется, что глав-

ным героем все-таки запланирован глубокоуважаемый Геральт. И это притом, что действие разворачивается после событий книги. Читавшие оригинал (и шокированные финалом) безусловно призадумаются. Будут в игре и прочие "исторические" персонажи - король Фольтест, Лютик, Золтан Хивай, наверняка не обойдется и без всеми любимой пепельноволосой лесбиянки с изуродованным лицом, да только вот хватит ли у разработчиков таланта органично вписать этих героев в свое произведение...

Разрекламированное "благословение", выданное сценаристам лично паном Анжеем, на самом деле ни о чем не говорит, этим могут похвастаться и авторы приснопамятного комикса. Сапковский, как вы могли прочесть в прошлом номере, деньги все равно не отдаст.

Если же на время забыть о существовании оригинальной книги, то картина вырисовывается вполне благоприятная. В любом случае, на выходе мы получим качественную Action/RPG с необычной боевой системой, разветвленным сюжетом и замечательной графикой. Судя по заявлениям разработчиков, ведьмачий быт будет мало походить на то, что уготовано обычным приключенцам в шаблонных RPG. Игроку доведется самолично изготавливать и потреблять эликсиры, швыряться в супротивников Знаками, а также мучиться тысячами моральны-

ми дилеммами типа "убить или расколдовать". Из оружия, разумеется, доступен только меч. Боевые соратники, в принципе, предполагаются, однако никакого менеджмента партии в духе D&D не будет, ведьмак всегда должен рассчитывать только на себя.

Уже видно, что, по крайней мере, художникам CD Projekt удалось неплохо передать характерный мрачный стиль саги. Переписанный почти наполовину движок Argoa выдает очень и очень приятную картинку, а имеющиеся скриншоты и ролики наглядно демонстрируют все прелести кровавой мясорубки, в которую превращается схватка ведьмака с врагами рода людского. Персонажи и монстры очень даже похожи на себя, разве что Геральт умудрился где-то разжиться шрамом на физиономии (или его с Цириспутали?).

В общем, игра наверняка получится хорошая. Только вот (по)читателей творчества Сапковского убедительно просим заранее отбросить всякие иллюзии насчет соответствия игры уровню книги. Хотя нам бы было очень приятно ошибиться в своих прогнозах. - **Дмитрий РОММЕЛЬ**

Дизайнеры CD Projekt не зря едят свой хлеб





# X3: REUNION

Жанр Spacesim Издатель Deep Silver Разработчик EGOSOFT Дата выхода III 2005 года Сайт [www.egosoft.com/games/x3/info\\_en.php](http://www.egosoft.com/games/x3/info_en.php)

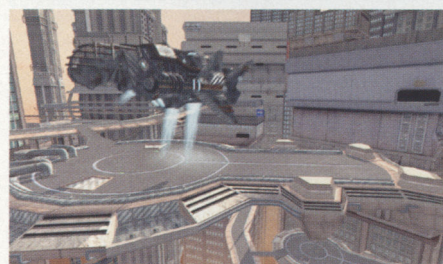
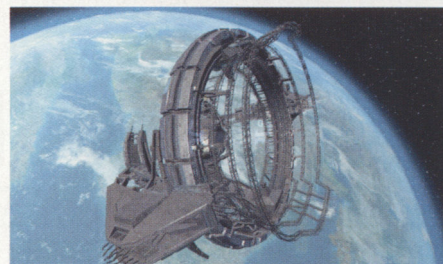
Хочется пасть ниц и постучать черепом по плитам. Затем подползти к октариновому трону и приняться страстно лобзать шлепанцы. Ибо это не абы чьи шлепанцы, а шлепанцы грядущего жанрового престолонаследника - X3: Reunion.

После вышеперечисленных песнопений требуется встать, отряхнуть колени и написать нечто скептическое. Благо повод для опаски имеется вовсе не миниатюрный - нам, дорогой читатель, обещается не просто новое слово, а целая революция с эволюцией. Революция в запылившейся вотчине космических симуляторов, эволюция - в самой X-вселенной. Додумывается и модернизируется все - экономическая система, искусственный интеллект, графический движок. О физиономии триквела говорить много не нужно - скриншоты наблюдаете? Да, все в реальном времени, журчит и искрится, сыплет шейдерами не хуже какого-нибудь "думтри" (не к ночи будет помянут). Шок от увиденного проистекает ровно так же, как проистекал он при первом интимном тет-а-тет с памятной Hegemony.

То есть наблюдается много писка и подпрыгиваний на месте. Уже хорошо.

Ознакомившаяся со сладкими info-пряниками голова решительно идет кругом. AI одинаково виртуозно освоил как уважаемый пилотами dog-fight, так и командование целыми флотилиями. Окружающая действительность учится окружать еще сильнее, нежели прошлый раз, в результате чего бедным нам предстоит тотальное растворение. Сектора, космические станции и совсем уж космические корабли прирастут числом. Не связанные с основной эпикой сюжета миссии грозят увлекать не жиже самого сюжета. К слову, последний, как утверждают девелоперы, писан профессионалами и заскучать не даст. Ставшие родными Khaak крутят мозолистые дули всем прочим народам галактики, Аргонская Федерация стягивает силы, дабы остановить угрозу, а в это время в туманных глубинах вселенной возникает новый неведомый враг, который...

Который встретит публику в третьем квартале 2005 года. - **Илья ПОЛЯКОВ**



# YETISPORTS ARCTIC ADVENTURES

Жанр Шедевр Издатель JoWood Разработчик JoWood Дата выхода 2005 Сайт [www.yeti-games.com](http://www.yeti-games.com)

Нам с вами крупно повезло. Как и год назад, все повторяется вновь. Я пишу о Йети - вы про них читаете. Это такая карма. Судьба. Родовое проклятье.

Желание приступить к йетикосту (йети-геноциду, йети-бойне) возникает, едва только взгляд больно ударяется о скриншоты. Ого! Какое буйство низкогокачественной халтуры! Этот "Тры-Дэ" движок - опасное порождение девелоперского шабаша. Прямо как в DOOM 3, только гораздо хуже.

Обещают, конечно, стада свежих идей. Pingu-гонки (бобслей для пингвиноненавистников), управление корявокрылым альбатросом (мы собираем боуусы и восторженно пищим), живодерский бейсбол - застуженная

белоснежная макака лупит толстых пингу битой и прочая. Все это сопровождается многочисленными "!" знаками и заверениями в неоспоримой гениальности разработчиков. А то. Кто в этом сомневается? - **Илья ПОЛЯКОВ**





# YOU ARE EMPTY

Жанр FPS Издатель 1C Разработчик Digital Spray Studios Дата выхода 2006 Сайт [www.youareempty.com](http://www.youareempty.com)

При просмотре американских фильмов (особенно комедий) иногда возникает странное чувство. Понимаешь, что персонажи на экране шутят, но в чем тут юмор, совершенно не ясно. И дело не в том, что американцы такие тупые и юмор у них дурацкий, а в том, что у нас с ними разный культурный багаж и жизненный опыт. Наверняка и в наших фильмах, американцу многое кажется совсем не смешным, а то и просто трагичным.

Узнав, что You Are Empty собираются издавать на Западе, я заволновался, не приключится ли и тут такая же история. Ведь рассказ о том, как в отдельно взятом городе СССР решили построить коммунистическое будущее и воспитать граждан, достойных этого будущего, путем генетического эксперимента, близка и понятна жителям одной шестой части света, хотя бы краешком захватившим советские времена. Что же смогут увидеть и понять в такой игре счастливые резиденты заокеанской демократии?

Но ребята из Digital Spray явно не льком шиты, они учли вкусы и потребности потенциальных клиентов и делают для них нечто вроде ужастика. На это явно указывают изменения в составе монстров. Год назад, когда игра первый раз выставлялась на E3, монстры вызывали скорее смех, чем

дрожь. Трубящий в пионерский горн Павлик Морозов, старичок-боровичок с берданкой, даже мясник в заляпанном кровью фартуке были не столько страшны, сколько забавны. Теперь все стало куда серьезнее. Появление в поле зрения пациентов травмопункта, завернутых в окровавленные простыни и как бы составленных из протезов, заставит вздрогнуть даже бывалых игроков. Приближающаяся к вам толпа пожарных, размахивающих орудиями труда, заставляет непроизвольно пятиться. Так что заокеанским игрокам будет, чем пощекотать нервы.

Из этого автопогрузчика совсем не зря торчит заводная рукоятка. Его действительно можно завести, и даже подвигать вверх вниз платформу



По словам разработчиков, сюжет особых изменений не претерпел. Игрок по-прежнему должен выбраться из проклятого города, для чего предстоит разгадать важную тайну. Движок и так был выше всяких похвал, но теперь он стал если не более красивым, то, как бы это поточнее выразиться, более убедительным. Добавилась масса мелких деталей, которые еще лучше позволяют прочувствовать атмосферу советского города шестидесятых годов. На это же бьет и возросшая интерактивность окружения.

- Владимир ВЕСЕЛОВ

Знающий человек здесь обратит внимание не на жутких уродцев, а на детальное и достоверное изображение газового ключа в руках героя



Rus Rus Rus

# ОДИССЕЯ КАПИТАНА БЛАДА

Жанр Action Издатель 1C Разработчик Акелла Дата выхода IV квартал 2005 Сайт [www.akella.com/pub-blood-en.shtml](http://www.akella.com/pub-blood-en.shtml)

Очередной жестокий экшн в исполнении одного из знаменитейших пиратов литературного мира капитана Блада ожидается в конце этого года. Обещается максимально приближенный к сюжету геймплей, жестокие схватки на всем, обо что можно порезаться, конечно же, с применением новейших достижений искусства убийства себе подобных на расстоянии - мушкетов и самых разнообразных пистолетов. Капитан Блад пройдет через ряд миссий, убирая со своего пути всех, кто ему мешает, зачастую с применением весьма эффектных трюков, которым можно будет обучаться по ходу действия. Чем изощреннее будет вынос тела, тем больше очков получит игрок на развитие персо-

нажа. Разумеется, будет великое множество локаций, как и положено подобным играм, а красивая графика не даст остаться равнодушным. В общем,

покойный Рафаэль Сабатини может спать спокойно - его наследство находится в хороших руках. - Махмуд



Внеклассное чтение:  
Р. Сабатини  
"Одиссея капитана Блада"





# СМЕРШ

Жанр Tactics/RPG Издатель Акелла Разработчик Game Forge Interactive Дата выхода III квартал 2006

Вопреки всяким ожиданиям ажиотаж вокруг темы Второй мировой войны, ставшей такой популярной в играх последних лет, и не думает идти на спад. В ближайшем будущем к этому массовому увлечению исторической правдой планирует приложить руку и компания Game Forge Interactive (совместно с издателем "Акеллой"). Но на этот раз речь пойдет не о танковых армиях в стиле "Блицкрига" или воздушных боях за Британию. Главными героями новой тактической ролевой игры от Game Forge станут сотрудники и агенты СМЕРШа, известнейшего советского подразделения контрразведки, принимавшего непосредственное участие в очистке Родины от немецких шпионов и диверсантов в годы Великой Отечественной.

Имеющиеся в наличии видео и скриншоты ранней технодемы игры можно было бы спутать, с ранними наработками Silent Storm: такие же огороды-грядки да деревенские дома, деревца да травка, белообрывые "гансы" в мышастой серой форме с MP-40

да стреляющий из "мосинки" русский боец. Камера свободно парит и масштабирует происходящее, боец забегает в дома, передвигается по территории разными способами (ползает, прячется от фрицев), интерфейс демонстрирует наличие двух слотов под основное оружие... Эффект от просмотра ролика - разработчики делают полнейший клон Silent Storm. Однако это первое впечатление вполне может быть ошибочным: во-первых, пока не видно даже намеков на походимость игрового процесса, а, во-вторых, пресс-релиз упоминает о таких нестандартных методах общения с противником, как арест и допрос. То есть вполне возможно, что убийство врагов будет в "СМЕРШ" самым неудачным исходом игровых миссий.

Интересно, что игра будет не только требовать от игрока выполнить миссию, но и не дать стороне противника поступить аналогично - враги будут выполнять свои задания параллельно с игроком, и тому придется не только работать над своей целью, но и



Агента СМЕРШ на скриншоте не видно, но мы-то знаем - он где-то поблизости... наблюдает...

не давать противнику свершить анти-советские замыслы.

И еще несколько игровых моментов короткой очередью: сюжет игры будет основываться на реальных событиях; игрок сможет одновременно руководить действиями до пяти персонажей в команде; ролевая система планируется быть, точка (в пресс-релизе упомянуто прилагательное "оригинальная", но поскольку это все, что о ней известно, с дальнейшими прогнозами спешить не будем). - **Андрей ЦУР**

# СНАЙПЕР

Жанр FPS Издатель 1C Разработчик 1C Дата выхода 2006

На страницах журнала мы неоднократно поднимали вопрос, когда же последует наш ответ Medal of Honor и Call of Duty. Дождались. Проект откликается на кодовое имя "Снайпер" (пока что рабочее название, вполне вероятно, что со временем оно изменится) и повествует о подвигах Василия Григорьевича Зайцева. Только он не размазывается в исполнении британского актера Джуда Ло из фильма "Враг у ворот", а настоящий снайпер 1047-го стрелкового полка, Герой Советского Союза, укошавший за время войны свыше трехсот фрицев. Пусть создатели Sniper Elite со своим немецким перебежчиком, отстреливающим офице-

ров НКВД, подавятся в осиновом гробу.

С уверенностью можно сказать, что "Снайпер" не превратится в проект для внутреннего потребления. Показанная "1C" на минувшей E3 сырая версия игры произвела неплохое впечатление. Уверенно чувствующий себя движок рисует огромные открытые пространства с качественными моделями персонажей. Достоинственно выглядит и физическая модель поля боя. В общем, с технической точки зрения наш "Снайпер" выглядел достойно.

Не подкачал и игровой процесс. Главный герой ищет "языков", освобождает военнопленных и принимает участие в крупномасштабных оборо-

нительных и наступательных операциях. Отдельной строкой проходит знаменитая дуэль со специально присланным из Берлина начальником школы снайперов майором Кенингсом. За реалистичность описываемых в игре событий можно не сомневаться. Разработчики опираются на воспоминания участников Сталинградской битвы и мемуары Василия Зайцева. Не поленились, найдите в магазине или в интернете книгу "За Волгой земли для нас не было. Записки снайпера". В ней нет никакого показушного патриотизма, но после их прочтения вы обязательно возьмете проект "Снайпер" на заметку. - **Владимир ЧАПЛЫГИН**

Прикрываем боевого товарища

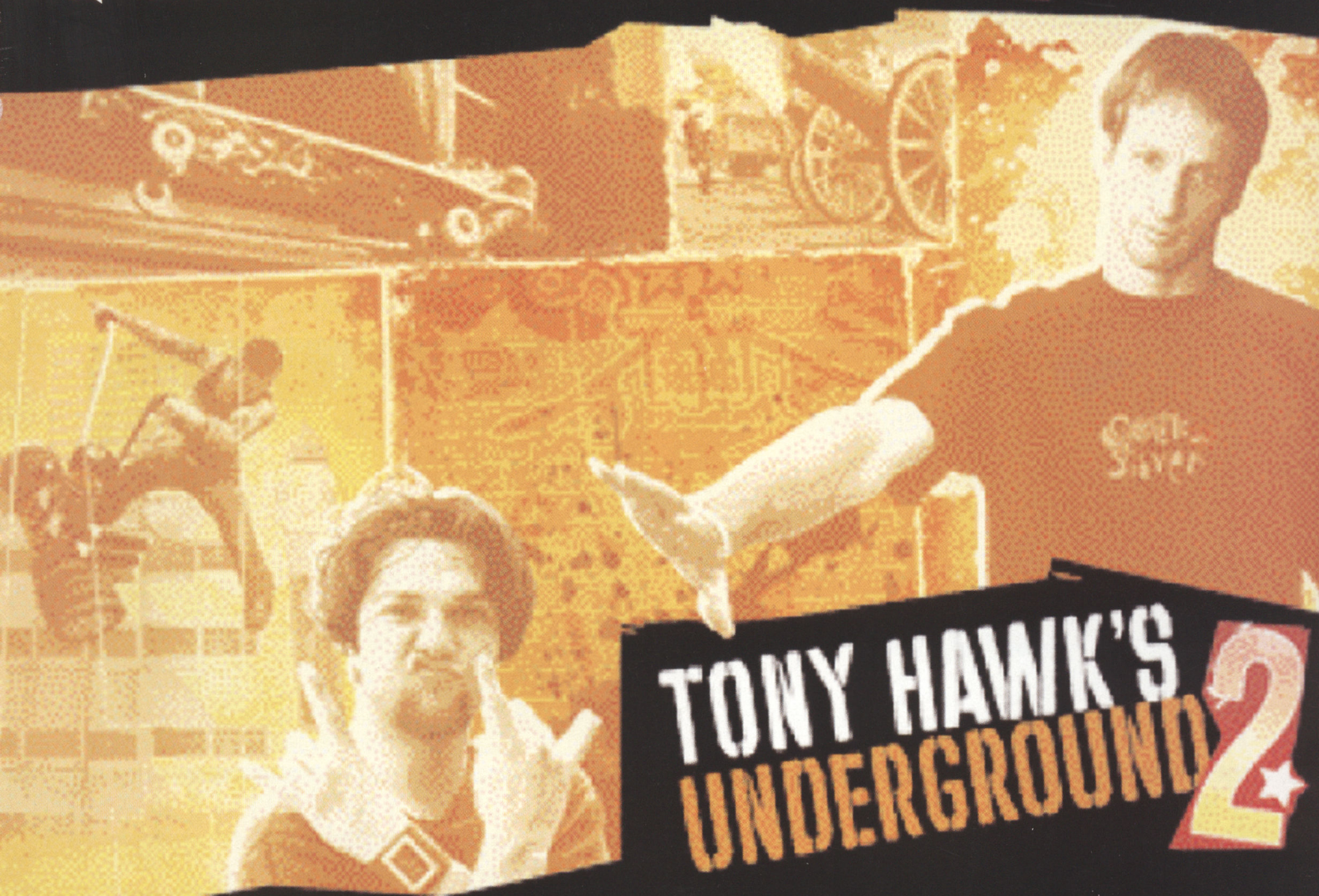


Все как положено: затвор слева, держимся рукой за магазин





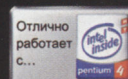
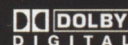
# СВОЙ В ДОСКУ!



**"ПУТЕШЕСТВИЕ В УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ МИР СКЕЙТБОРДА" AG.RU**



Технология Intel® Hyper-Threading на платформе Intel® Pentium® 4 обеспечивает отличную скорость и плавность работы игры





## BATTLESTRIKE: THE ROAD TO BERLIN

Жанр Аркадный шутер Издатель 1C, CITY Interactive Разработчик CITY Interactive Русское название Дорога на Берлин  
Рекомендуется Pentium III 1.2 ГГц, 256 МБ RAM, видеокарта 64 МБ Количество дисков 1 CD Сайт www.city-interactive.com

Похоже, настала пора прикрыть источник девелоперского вдохновения под названием “янки на полях Второй мировой”. Если в предыдущих проектах из этой серии буржуи тихо-мирно окучивали тему высадки сил демократии во Франции с небольшими отклонениями в сторону Северной Африки и Арденн, то теперь ситуация однозначно стала выходить за границы разумного. Судите сами, чтобы ни у одного западного человека не осталось и тени сомнений в том, кто победил фашистов, разработчики из CITY Interactive взяли и вставили в свой аркадный шутер эпизоды захвата Берлина звездно-полосатыми войсками. А иначе как же? Войну выиграл кто? Правильно, американцы! Значит, и Берлин, оплот Гитлера, штурмовать тоже им надо. А раз уж сделано такое ерундовое допущение, то польские разработчики решили, что грех заодно не повесить над рейхстагом и американский флаг (!). Правда, он пока все-таки еще соседствует с советским стягом, но, если так пойдет и дальше, то не исключено, что в ближайшем будущем мы увидим игру под названием The Road to Moscow, где нам доходчиво объяснят, кто освободил Восточную Европу и Советский Союз. Объяснят и заодно споют еще один гимн американскому чудо-оружию, как в сегодняшней Battlestrike: The Road to Berlin.

Местные бомбардировщики способны сбрасывать гостинцы на голову противника бесконечно долгое время. Прямо диарея какая-то...

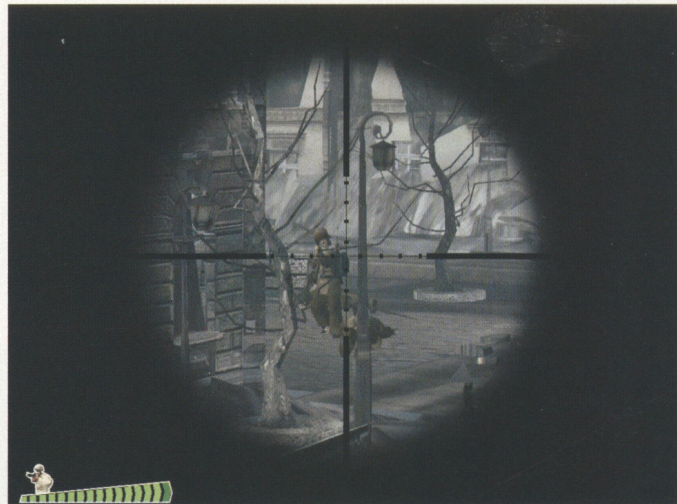


Ведь здесь, понимаешь, и на земле, и в воздухе на протяжении 16 миссий бьют американцы фашистскую сволочь, вернее сказать, мочат из всего, что только под руку попадет. И если отстрел “Тигров” из кабины “Шермана” еще кажется разумным времяпрепровождением, то охота на тех же зверей при помощи снайперской винтовки (3-4 выстрела, и любому железному монстру башню сносит напрочь) уже напоминает обычный бред, который есть частенько суть здешнего геймплея.

На этом, в принципе, можно было поставить точку, но прежде совесть требует сказать пару слов о графике. Она здесь довольно посредственна даже с учетом скидки на примитивно-безмозглую жанровую принадлежность проекта. Хотя, если вам нужно полтора часовое развлекалово, на богатое внутреннее содержание вместе с графическими красотами ведь можно и забить. Но лучше всего все-таки забить на саму игру. — А.В.

РЕЙТИНГ  
4.3

Снайперская винтовка - главный враг девелоперов: вся убогость моделей становится видна как на ладони



## COUNTRY JUSTICE: REVENGE OF THE REDNECKS

Жанр FPS/TPS Издатель ValuSoft Разработчик 3 Romans Рекомендуются Pentium III 800 МГц, 128 МБ RAM, видеокарта 64 МБ  
Количество дисков 1 CD Сайт www.valusoft.com/products/countryjustice.html

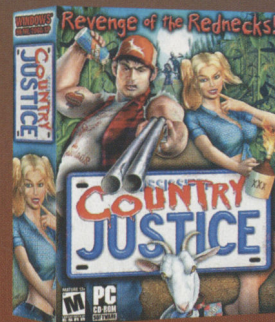
Что ж ты, песик, смотришь искося, низко головы наклоня?



Нет, конечно, нельзя сажать в тюрьму или отрубать руки производителям (и издателям - прим. ред.) плохих игр. Нельзя, но иногда очень хочется, как, например, в случае с шутером Country Justice, проектом, каждую, даже самую мельчайшую деталь которого можно описать лишь такими словами, как “криво”, “убого”, “бездарно”, “отстойно” и т.д. Вот, к примеру, графика; при взгляде на этот флэшбек из эпохи Redneck Rampage (1997 год) возникает только один вопрос, зачем игре требуется DirectX9.0c (который нам предлагают

установить после завершения процесса инсталляции)?

Кстати старая игрушка упомянута в предыдущем предложении неспроста: очень уж новичок хочет быть на нее похожим. И сеттингом, и монстрами, и даже привычкой главного героя “заложить за воротник”. Только одного желания мало, если руки не из того места растут. Почему, спрашивается,





# BILLY BLADE AND THE TEMPLE OF TIME

Жанр Аркада Издатель 1C, CITY Interactive Разработчик CITY Interactive Русское название Дорога на Берлин  
Рекомендуется Pentium III 1.2 ГГц, 256 МБ RAM, видеокарта 64 МБ Количество дисков 1 CD Сайт www.city-interactive.com

Билли Блейд и его напарник-обезьяна залезли в храм времени, чтобы позаимствовать оттуда драгоценный кристалл веков. Каким-то волшебным образом их планы нарушаются, и обезьяна оказывается замурованной в этом кристалле. Секунд за пять начального ролика Билли смекает, что для спасения своего друга по разуму ему нужно попутешествовать по трем разным эпохам. Дальше ролик заканчивается и начинается действие.

В первую очередь игроку нужно догадаться, что следует поочередно засовывать Билли в разные порталы времени. Порталы ведут в Ледниковый период, города Персии и Карибский бассейн. В каждой эпохе есть несколько уровней. Для перехода на следующий уровень нужно искать магические шары и рубить врагов. При путешествии во времени меняется одежда главного героя, цветовая палитра уровней и внешний вид противников, но, по сути дела, эпохи эти ничем кардинально не различаются. На большинстве игровых экранов есть по одному (а иногда их целых два!) анимированному объекту, движущемуся по строго определенной траектории. Во льдах этот объект – птичка. В песках (нет, не песках времени, а песках замка персидского) – рыбка, у пиратов – крыса и бабочка. Согласно изначально-

☛ Так, посмотрим... Карибы, пиратский корабль, бочки с ромом, книжный шкаф. Минуточку, книжный шкаф?!



му замыслу, это наверняка должно было сильно разнообразить уровни и непостижимым образом скрасить ощущение идиотизма, возникающего при неудачных попытках героя вписаться в дверной проем из-за ужасной камеры и кривой системы управления.

Подливают энтузиазма в геймплей и высокоинтеллектуальные пазлы, которые заставляют задуматься как героя, так и игрока. Подойдет, бывает, Билли к четырем тотемам и начинает думать появляющейся на экране строчкой: "Хм... Странные какие эти статуи". Здесь подключается и наша сознательная система. Все вместе мы размышляем и приходим к умозаключению о целесообразности идеи пнуть эти тотемы. Пинаем, и, вуаля, загадка решена. Ай да мы.

Все персонажи в этой игре мычат или же выдают понятные одним им (или и им самим непонятные) слова. Скорее всего, схожие звуковые конструкции рождаются в вашем сознании при попытке найти какие-нибудь выигрышные стороны "Билли Блейда" по сравнению с "Принцем Персии".

Аркады бывают разные: хорошие и плохие. "Билли Блейд" – плохая аркада. – А.Щ.

☛ В то время, как первый доисторический человек прилег отдохнуть, Билли уже бежит навстречу второму доисторическому человеку. Кстати, где обувь, Билли?



РЕЙТИНГ  
**3.1**



☛ Одно слово, козлы!

вполне добропорядочные жители американской провинции и слова не скажут, если вы убьете их соседа? Почему подхватившие какую-то заразу американские фермеры и прочие звери мрут только после хедшотов, а даже десяток зарядов из винтовки, выпущенных в упор, например, в те-

ле зараженной собаки, остаются без внимания? Конечно, последнее обстоятельство можно объяснить влиянием классических фильмов ужасов, в которых зомбииков только выстрелами в голову и убивали. Но тогда почему те же самые твари спокойно отбрасывают то, что в таких случаях положено отбрасывать, если их, к примеру, бортануть, сидя за рулем пикапа?

Автомобильная часть игры (достаточно весома, между прочим, часть) – это вообще тема для отдельного разговора. Управляемость у нашего железного коня даже на очень большой скорости просто-таки идеальная, а угробить его практически невозможно. Но самое интересное, что инфицированные коровы или лошади отлетают от бампера, как резиновые мячики. Красота! Правда, пос-

ле десятой тушки все равно неминуемо возникает вопрос: "Что я здесь делаю?" Ведь в мире есть столько замечательных игр, что тратить время на всякую лабуду, право слово, несерьезно. – А.В.

☛ Лошадь (особенно зараженная лошадь) – птица гордая: пока не пнешь, не полетит



РЕЙТИНГ  
**2.6**



# HONEY MONSTER MOUNTAIN RESCUE

Жанр TPS Издатель Microtime Interactive Разработчик Microtime Interactive  
Рекомендуется Pentium III 800 МГц, 128 МБ RAM, видеокарта 64 МБ Количество дисков 1 CD  
Сайт [www.microtime.co.uk/honeymonster](http://www.microtime.co.uk/honeymonster)



И вот так все время: лезешь по отвесным стенкам на очередное плато, чтобы затем поднять туда при помощи специального девайса незадачливого подопечного

Прежде чем говорить о геймплейных особенностях этой простенькой аркады, давайте сначала разберемся с главным героем, чье имя упомянуто в названии игры. Honey Monster, это кто? В переводе с английского сие словосочетание означает «монстр-сладкоежка» (как вариант – любитель меда). Может быть, перед нами медведь? Непохоже, потому что чисто внешне он больше напоминает йети, страдающего желтухой. Но, позвольте, откуда у снежного человека могут взяться сладости вообще и мед в частности? Оставим этот вопрос пока без ответа и посмотрим, что будет дальше.

Чем должен заниматься уважающий себя йети? Играть в прятки с фоторепортерами, похищать неза-

дачливых туристов (с целью славно пообедать) да незадачливых туристов (наверное, по несколько иным причинам). Так нет же, в Mountain Rescue наш монстр занимается совсем другим. Прыгает по горам с двумя альпенштоками наперевес, всячески помогает заблудившимся альпинистам и при каждом удобном случае ест крекеры фирмы (здесь могла бы быть ваша реклама – прим. ред.). Ага, вот вам и ответ на все вопросы: перед нами, оказывается, рекламный продукт, игра, при помощи которой ушлые капиталисты пытаются повысить спрос на свою продукцию. Вот почему и йети такой желтый – крекеров, видать, объелся.

Собственно говоря, дебаты о том, что творится с главным героем, и есть самая интересная часть Mountain Rescue. Потому что бесконечно лазать по ледяным стенкам, прыгать со скалы на скалу да страдать ярко выраженными признаками альтруизма в условиях посредственной красоты местных пейзажей – это как-то скучно и тоскливо. Возможно, все дело в том, что у нас эти самые крекеры не продают, а то стали бы мы тоже желтыми, jako главный герой, и на Mountain Rescue под совсем другим углом бы посмотрели. – А.В.

РЕЙТИНГ

3.7

А вот и база! Здесь можно отогреться, отдохнуть и съесть порцию крекеров фирмы (здесь могла бы быть ваша реклама – прим. ред.)



# Honey Monster Mountain Rescue

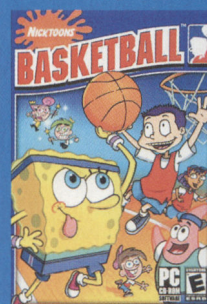
## NICKTOONS BASKETBALL

Жанр Аркадный баскетбол Издатель ValuSoft  
Разработчик ImaginEngine  
Рекомендуется Pentium III 600 МГц, 128 МБ RAM  
Количество дисков 1 CD  
Сайт [www.valusoft.com/nick/basketball/](http://www.valusoft.com/nick/basketball/)



15, 45, 18 очков преимущества и никаких проблем

Хорошая игра баскетбол! Возможно, что даже дворовая ее разновидность (она же стритбол) в исполнении не отличающихся физическими данными мультот (Губка Боб сотоварищи) представляла бы собой достаточно увлекательное зрелище. Но, увы, узнать это нам не суждено, поскольку все дело загубили криворукые молодцы из ImaginEngine. Позвольте привести лишь несколько примеров в подтверждение нашего вердикта.



Начнем с управления: персонажи порой очень странно реагируют на вроде бы простую команду бежать в ту или иную сторону, вместо этого усиленно топчась на месте, что является, пожа-

луй, самым главным минусом игры. Второе место по праву занимает бездарный баланс: количество удачных бросков из-за трехочковой дуги превосходит все мыслимые пределы. И это при весьма средней результативности двухочковых и бросков сверху. Замыкает же тройку призеров тупой даже по меркам компьютерных игр AI. Его серого вещества не хватает, чтобы провести замену уставших игроков или уйти в быстрый отрыв, не говоря уже о каких-либо тактических изысках. А в результате привезти оппоненту 20 и более очков, даже на "харде", даже не напрягаясь, – дело пустяковое.

Что еще можно сказать про эту игру? Что графика, так, средненькая. Да, пожалуй, в самый раз будет слегка перефразированное высказывание одного известного телекомментатора: "Такой баскетбол нам не нужен!" – А.В.

РЕЙТИНГ

4.1



# ПАРАЛИТИКИ ПРОТИВ КОММУНИЗМА

Илья ПОЛЯКОВ



Жанр Tactical FPS Издатель Nfusion Разработчик Bold Рекомендуется Pentium 4, 512 МБ RAM, видеокарта 128 МБ Сайт [www.n-fusion.com/nFusion/ewvstory.html](http://www.n-fusion.com/nFusion/ewvstory.html)

**С** тальные глаза звездно-полосатого аборигена плакатно глядят из монитора. В них отражается прозрачное небо, зеленые, точно парадные кальсоны генерала Патона, джунгли и много-много патриотизма. Задушевный голос невидимого чтеца рассказывает о простых бигмак-обожателях из Арканзасщины, Техасщины и Нью-Йоркщины, пришедших в дикую, почти мифическую страну Вьетнам бороться с чарли в пижамах чернильного оттенка и всепроникающими “коммиз”.

Заряд пафоса уходит в никуда. Показ документальных кадров, играющих крупными пикселями (это у нас такое интро, дорогой читатель), срабатывает форменным холостым патроном: много дыма, много шума, но результата ровным счетом никакого. Лазерное шоу для слепых.



↑ RPG делает с техникой настоящие чудеса



↑ В тот день Петр так и не сдал на права

## Цельнопластилиновая оболочка

Чистенькое меню предлагает ознакомиться с Tutorial-режимом, особо сильно на этом не настаивая. Мы снисходительно киваем черепом и готовимся к первому randevu с невероятным внутренним миром. Невероятный внутренний мир, однако, представляет собой изрядно увечное на лицо создание. Таких джунглей человечество не видало уже лет пять: картонные декорации, пытающиеся олицетворять густую травушку-муравушку и обманчивые заросли пальм, впечатлять стараются упорно, но неумело. Полигональные чучелки персонажей похожи именно на полигональные чучелки. Спецэффекты обсуж-

дать не следует вовсе. Ибо они столь же привлекательны, как танцпол для паралитика. Это не спецэффекты. Это циничная шутка. Зритель начинает нервничать. Зритель беспокоится.

Отдавая должное разработчикам (не забыв после отнять это должное назад), стоит отметить, что маскируется подобная графическая фантазмагория якобы немалыми тактическими возможностями. Тут и вызов авиаудара, доза stealth-приемов, возможность включить “стратегический режим”, поднимающий камеру под потолок небосвода и позволяющий командовать остальными членами отряда мановениями мышиноного курсора. Удобное “круглое” меню отдачи команд (не стрелять, за мной, упасть-отжаться и прочая). Знай, читатель, это все – дешевый грим.

## Ме-шыхнацать

Предварительное планирование боевых операций в EWV – занятие довольно милое. Выбираем подручных (максимум квартет), снабжаем доступным оружием. Между миссиями характеристики храбрых солдат позволяют повышать, неубедительно имитируя элементы RPG. Ух, ты?

До места действия, к слову, нужно добраться, натурально топая по глобальной карте. Скорость ковыляния можно регулировать, но тогда возрастает угроза растянуть лодыжку или нарваться на краснознаменный вражеский патруль, с которым придется воевать, тратя патроны и нервы. После достижения заветной точки игрока пинболят на поле боя, где, собственно, начинается таинство лицедейства.

Или черная месса – тут кому как.

## 7,62

Саспенс? Где саспенс? А атмосфера? Вот вы, товарищ, да, именно вы, не видели поблизости атмосферу? Нет? Спасибо, я так и думал. Ощущение партизанской войны не

приходит – оно мнется у порога. Побоявшись гнева казуалов, девелопер взял да и отсек у врага клыки и выколол глазоньки. Обитатели северо-вьетнамской флоры в упор не видят представителей вооруженной демократии, а если и видят, то отчаянно промахиваются из того, что лишь с натяжкой можно назвать автоматом Калашникова. Уровень сложности и режим realistic принципиальных изменений не вносят – оппозиция роет ноздрями землю и припадочно визжит. Мы отчего-то совсем не ощущаем себя победителями. Бить инвалидов вообще неспортивно. Особенно таких... анемичных.

Страх нет, интереса нет. Иногда ловишь себя на мысли, что уже минут десять бодрой трусцой бежишь по холмикам, ловко отстреливая супостата. Один. Благо подчиняющиеся щелчком бича А.И. друзья застряли где-то в соседней кочке.

Немного обидно, правда?

## РЕЙТИНГ

Игровой интерес	5	х 0,40
Графика	5	х 0,20
Звук и музыка	6	х 0,10
Дизайн	5	х 0,20
Ценность для жанра	5	х 0,10

ИТОГО  
**5.2**

↓ Вот это – корзина с помидорами. А сразу и не поймешь...



↓ Впереди на карачках ползет трио верных друзей. А то лиловое чудо с ковшем (справа) непременно нужно взорвать





РЕСТАВРИРОВАННАЯ  
КЛАССИКА

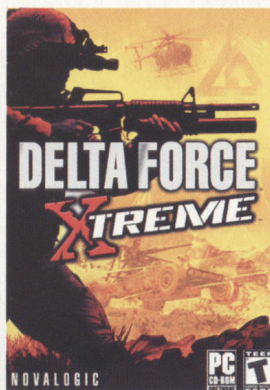
Шутка, повторенная дважды, - плохая шутка, но зато она становится понятнее.  
Народная мудрость

Жанр FPS Издатель NovaLogic Разработчик NovaLogic Русское название Delta Force: Первая кровь Рекомендуются Pentium 4 2.4 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 128 Мб  
Количество дисков 2 CD Сайт [www.novalogic.com/games.asp?GameKey=DFX](http://www.novalogic.com/games.asp?GameKey=DFX)

**И**гровая индустрия знавала различные варианты извлечения из наших кошельков как можно большего числа денег посредством эксплуатации доброго имени одного и того же успешного продукта. Различные золото-серебряные издания, дополнительная штамповка дисков с надписью на обложке Game of the Year или же Deluxe Edition, сборники сколоченных на скорую руку бонусных миссий, плюс еще целый арсенал законных способов легкого обогащения. Мы уже не говорим о повальном увлечении сиквелостроением. Компания NovaLogic в этой области шагнула дальше всех. Зачем делать очередной адд-он и уж тем более полноценное продолжение сериала Delta Force, если можно выпустить римейк первой части? Ведь с момента ее выхода (ноябрь 1998 года) выросло целое поколение молодых геймеров, привыкшее к первосортной полигональной картинке и ни разу в жизни не выдавшее приказавшую долго жить воксельную графику конца прошлого века.

## Эх, прокачу!

Дабы не показаться продавцом, пытающимся почти семь лет спустя "втлупить" наивному покупателю покрывшийся пылью товар, разработчики перетряхнули исходный материал. Вместо пяти кампаний нас ожидает только три. В Delta Force Xtreme не попали Индонезия и Узбекистан. Задания в Перу, Чаде и на Новой Земле остались на месте. Как и раньше, от игрока требуется нейтрализовать наркомафию, усмирить силы повстанцев и перестрелять все русскоговорящее население со звездами на зимних шапках. Единственное нововведение заключается в том, что до места назначения периодически приходится добираться на багги (иногда дают порулить, а бывает и так, что жмешь на гашетку станкового пулемета) или мотоцикле.



Несколько ограничений наложили на подбор оружия. Исчезла возможность выбора пистолета. В слоте с второстепенным оружием отсутствует дополнительная коробка с патронами. Извольте использовать гранатомет, ранцы с взрывчаткой и радиоуправляемые мины. Хорошо, что не урезали набор "первичных" стволов. Как в старые добрые времена, доступны штурмовые винтовки M4 с оптическим прицелом и M16 с подствольным гранатометом M203, ручной пулемет M249, пистолет-пулемет H&K MP5 с глушителем плюс две снайперских винтовки: почти бесшумная хлопущка M24 и дальнобойная слобойка M82.

## Недоросли

По сравнению со страшим братом, новоиспеченный близнец значительно прибавил по части искусственного интеллекта напарников. Нынче две команды поддержки "Альфа" и "Чарли" активно участвуют в операциях. Если в конце 1998 года ребята дошли примерно к середине миссии и постоянно нуждались в поддержке, то теперь они умудряются самостоятельно дойти до самого конца и при этом оказывают внушительную помощь. Увы, до полноценного взаимодействия с разветвленной системой отдачи приказов дело не дошло.



Если российская база, то обязательно заснеженная и с елочками по периметру

Братья по оружию по-прежнему следуют по изначально прописанному маршруту и действуют в полном соответствии с составленным планом операции.

Кремниевые мозги врагов не сделали вперед ни шагу. Встретившиеся патрули даже не пытаются спрятаться за первым попавшимся укрытием, а, наоборот, встав во весь рост, ведут беглый огонь в сторону донесшихся звуков выстрела. Ничему они так и не научились - сами виноваты. Достаточно выбрать в качестве основного оружия снайперскую винтовку M82, забраться на самый высокий холм как можно дальше от позиций противника и лечь на пузо. Остается планомерно отстреливать суесящихся внизу человечков, а после зачистки участка менять позицию. Благо пускать пули в сердце не требуется. Достаточно продырявить супостату ногу, и он моментально отправится на небеса. Ностальгия - это, конечно же, хорошо, но столько лет эксплуатировать одну и ту же боевую модель? Пощадите нас, господа разработчики! Пора бы вам и меру знать.

## "Я свободен, я забыл, что значит страх"

Усовершенствованный движок Joint Operations засиял новыми яркими красками не хуже лица любителя закладывать за воротник в день полочки. Огромные локации на свежем воздухе до сих пор являются главным коньком программистов. Многие пытались превзойти их в этом деле, но столь высокая детализация природных ландшафтов получается только у NovaLogic.

Если в Black Hawk Down и последовавшем за ним адд-оне Team Sabre ваш маршрут был привязан к вейпоинтам и любая попытка уйти в сторону каралась непроходимыми

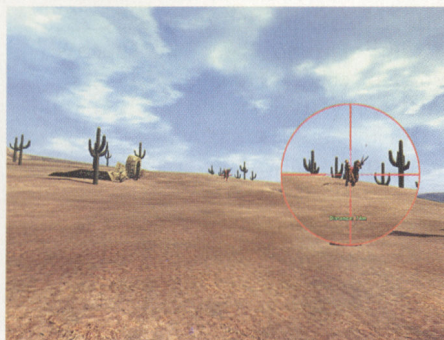


Вражеские силы остались без автопарка





👉 А всех стрелков я порубаю в напугу своим огромным тесаком



👉 Хорошо, когда патруль идет в линию. В таких случаях достаточно одной очереди

препятствиями, то в Delta Force Xtreme разработчики вернулись к прежней свободной схеме передвижения. Пересекать контрольные точки желательно, но не обязательно. В любой момент разрешается спокойно отправиться в противоположном направлении, сделать крюк с километр, обогнуть базу и в конце концов выйти во вражеский тыл. Путешествуйте в свое удовольствие, но знайте, что далеко не все помеченные на карте квадраты обладают уникальным ландшафтом. Холмики и облепившая их скромная растительность периодически повторяются. И, чем дальше вы уходите от цели, тем чаще это происходит.

Несколько претензий к звуковому сопровождению. Во-первых, единственная музыкальная компо-



👉 Пулемет скашивает все на своем пути

зиция в качестве заглавной дорожки – это чересчур мало. Во-вторых, почему каждое попадание в противника снабжено противным бипом? В конце концов, мы на войне или же расхаживаем со световым пистолетом по электронному тиру? В остальном звук соответствует современным стандартам: моторы машин режут, стрелковое оружие стрекочет, пули ввинчиваются в землю, а русские солдаты кричат: “Обходи его сзади”.

## Солженицына не читал, но осуждаю

Если рассматривать Delta Force Xtreme в отрыве от оригинального творения NovaLogic, то перед нами предстает крепко сбитый продукт, заслуживающий высокий итоговый балл. Но не стоит забывать, что в нашей шкале оценок существует графа “ценность для жанра”. Вот она-то и портит игре все показате-



👉 Отряду “Дельта” спонсоры презентовали мопеды “Карпаты”. Радости не было предела

ли. Подобный геймплей мы видели не один и не два раза. Еще свежи воспоминания о Delta Force: Black Hawk Down и Joint Operations, да и первая часть многими не забыта. За без малого семь лет сериал окончательно переродился из более-менее реалистичного тактического шутера от первого лица в развеселые спецназовские поскакушки на больших открытых пространствах. Его не способны вывести в высшую лигу ни симпатичное графическое оформление, ни появление транспортных средств, ни попытка сыграть на душевных струнах преданных фанатов. Срочно требуется капитальный ремонт с внесением радикальных изменений в несущие конструкции, косметический здесь уже не поможет.

## МЕЖДУ ПРОЧИМ...



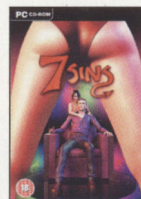
Первый оперативный отряд специального назначения “Дельта” (1st Special Forces Operational Detachment - Delta) был создан в 1979 году как эквивалент английской SAS. Сейчас в спецподразделение входит около 200 человек. Среди тысяч добровольцев, несущих службу в рядах вооруженных сил США, отбираются самые лучшие. Тренировка личного состава разделена на два этапа. Первый - индивидуальный курс обучения. Он проходит в учебном центре “Форт Брэгг” и включает в себя программу усиленной физической подготовки, изучение конструкции и практическое применение

всех видов стрелкового оружия (включая и иностранное), обучение взрывному делу и проведению диверсионных операций под водой, прыжки с парашютом, тренировки на выживание в жесточайших условиях плюс тактические уроки. Курс длится 14,5 месяцев и заканчивается сдачей комплексных экзаменов. Второй этап - постоянное проведение учебных спецопераций непосредственно на месте дислоцирования отряда, которое постоянно меняется в зависимости от геополитической обстановки в мире. Чаще всего для этого используются “Форт Грили” на Аляске и панамский “Форт Гулик”. Кстати, несмотря на россыпь упоминаний об отряде в литературе и художественных фильмах, правительство США до сих пор официально отрицает существование “Дельты”.

РЕЙТИНГ			
Игровой интерес	8	0,40	ИТОГО ↓ <b>7.5</b>
Графика	8	0,20	
Звук и музыка	7	0,10	
Дизайн	7	0,20	
Ценность для жанра	6	0,10	



# И ВЕЧНЫЙ СЕКС, ПОКОЙ НАМ ТОЛЬКО СНИТСЯ



Любо, братцы, любо,  
Любо, братцы, жить,  
С нашими грехами  
Не приходится тужить.  
Творчество, почти народное

Жанр Arcade/Sims Издатель Digital Jesters, Акелла Разработчик Monte Cristo Рекомендуется Pentium III 1 ГГц, 256 МБ RAM, видеокарта 32 МБ  
Количество дисков 2 CD Сайт [www.7sins-game.com](http://www.7sins-game.com)

**Э**х, а как все невинно когда-то начиналось! Помните ту первую, до ужаса стыдливую The Sims, где ничего не понимающие в прелестях жизни разработчики из всех сил старались прикрыть интимные части тел своих героев. Потом была гораздо более откровенная Singles, показавшая практически все, за исключением самого интересного, секса то бишь. Казалось, для счастья нужно-то всего ничего - убрать мешающее нашему обзору одеяло. Что ж, если вы действительно так хотели увидеть "это", то отчасти ваша мечта сбылась: в 7 Sins, новом похотливо-развратном проекте компании студии Monte Cristo, одеял нет вообще, хотя... Но об этом чуть позже.

В принципе, сравнивать эти игры (The Sims, Singles и 7 Sins) не совсем корректно, даже несмотря на внешнее сходство и наличие в названии проектов слова, начинающегося с буквы "S". Одно дело - The Sims и Singles, которые стараются имитировать стороны человеческой жизнедеятельности, и совсем - другое однобоко-озабоченное детище французов из Monte Cristo. "Да кому нужна эта работа, обустройство квартиры, карьерный рост и прочие радости симсовой жизни? Секс правит миром!" - так, наверное, размышляли представители одной из самых любвеобильных европейских наций, создавая 7 Sins. Конечно, чтобы соответствовать названию, девелоперы предоставили нам возможность не только развратничать, но и пьянствовать, обжираться, дебоширить и т.д., причем

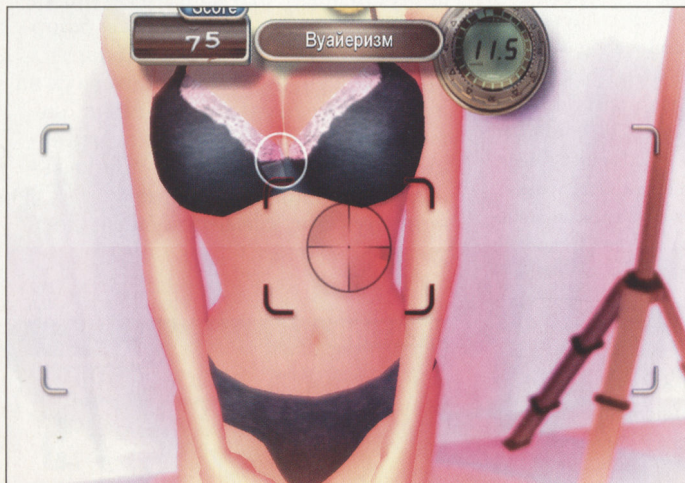
все эти проявления самобытности нашей природы имеют своей конечной целью только одно - хорошо потрахаться (и, как интересно, редакторы отнесутся к глаголу "трахаться"? - прим. авт.) (Хм, хитрюга, конечно же уместнее было бы "сношаться". Но, уважая авторский стиль... - прим. ред.)

## Где находится ноефелет?

Ну, а раз так, то нет ничего удивительного в том, что по геймплею 7 Sins напоминает скорее Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude. Те же уровни, наполненные ждущими настоящего мужика девушками. Те же мини-игры, практически в тех же гигантских количествах. Да, и герой у нас такой же озабоченный, как и Ларри Лаведж (правда, не такой смешной).

Другое дело, что в 7 Sins предусмотрена совсем иная, нежели в LSL: MCL, система общения главного героя с NPC, учитывающая все стадии человеческих отношений, начиная с первого знакомства и кончая последним оргазмом. Как это дело работает? Например, представьте сцену в баре. В углу, на диване сидит симпатичная особа, которую надо заарканить. Вы подходите, присаживаетесь и начинаете непринужденную беседу на одну из предложенных тем. Совершенно естественно, что каждой фемине нравится что-то свое: кто-то сходит с ума от остроумных льстецов, кому-то больше по сердцу серьезные интеллектуалы. И хотя с самого начала беседы предпочтения барышни неясны, краткий психологический портрет, выдаваемый игрой при нажатии всемогущей клавиши F1, позволяет легко подобрать набор отмычек практически к любому сердцу. А единожды нащупав слабые стороны, надо лишь продолжать долбить в нужном направлении.

Ох, нелегкое это дело быть вуайеристом: руки дрожат, экран потеет, а фотографировать надо



Боже мой, какой позор! Ну, скажите мне, что я тогда был пьян и не ведал, что творил!







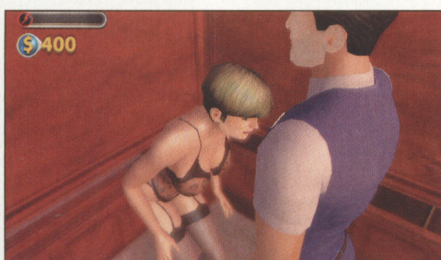
Так что ты там говорил про расовую дискриминацию?

Кончились подходящие темы для беседы? Предложите девушке сменить дислокацию и переберитесь, скажем, к барной стойке, затем на танцпол и т.д. Рано или поздно ваши сладкие речи приведут к тому, что разговор случайных знакомых превратится в приятельский треп, затем в легкий флирт и далее по нарастающей, но тогда уже придется пускать в ход не только слова, но и руки, язык и другие жаждущие общения органы человеческого организма. Просто?

## Просто, да не совсем

Единственная проблема заключается в том, что наш герой, хоть и весь из себя "мистер Совершенство", но все же тоже человек, и такие термины, как "возбуждение", "стресс" и "агрессия", для него не пустые слова. Ведь не каждому понравится слушать глупую болтовню какой-нибудь вертихвостки, а что делать, надо, иначе уровень не закончишь. Конечно, можно однажды не сдержаться и высказать собеседнице все, что вы о ней думаете, но тогда, прощайте налаженные отношения, извольте начинать сначала.

Как же выплеснуть агрессию? Фирма Monte Cristo имеет честь предложить вам следующие виды развлечений: можно справить малую нужду на кадку с комнатным растением, подраться, побить посуду, заняться геноцидом маленьких зверьков. Учтите, что это только средства



борьбы с агрессией, против стресса и возбуждения действуют совсем другие приемы. Почти все эти развлечения оформлены как мини-игры: выполнил задание - негативные эмоции уходят прочь, не справился - попробуйте еще раз. Но и в том, и в другом случае на нашем счету становится одним грехом больше. Набрав семь грехов, вы лишаетесь права на описанные выше шалости, пока не очистите душу. Успокою сразу: переводить через дорогу старушек не надо, мыть посуду будет более чем достаточно.

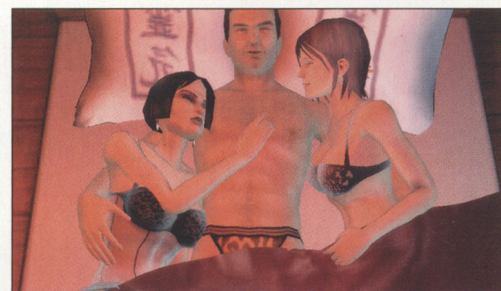
## Облом

Несмотря на то, что путь к сердцу нашей избранницы тернист и аркаден, терпенье и труд и не с такими задачами справлялись, а потому рано или поздно все закончится тем, чем и должно: бурным сексом. И вот тут-то, казалось, и должен начаться праздник для мужского сердца (графика-то у игры весьма и весьма). Ага, держите карман шире. Нет, с одеялами, как уже отмечалось выше, проблем нет. Но, расправившись с самым явным недостатком Singles, разработчики почему-то забыли раздеть своих героев. Так что заниматься сексом (вы еще не очень устали от слова "секс", я надеюсь) придется в нижнем белье. Ну, что тут скажешь? Нужен патч. Но это еще можно простить, а как смирится с тем, что игра заставляет нашего мачо в один прекрасный момент стать на скользкий путь гомосексуализма? Правда, по-настоящему нас вынуждают к этому всего лишь однажды за всю игру.

## РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7 × 0,40
Графика	8 × 0,20
Звук и музыка	7 × 0,10
Управление	8 × 0,20
Ценность для жанра	7 × 0,10

ИТОГО ↓  
**7.4**



Девушки, а вам не кажется, что мы кое-что забыли? Например, раздеться

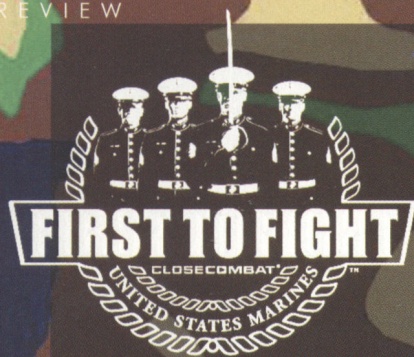


Иго-го-го, ты мое иго-го-го

Или, может быть, мы имеем дело с заговором, цель которого сделать из нас бисексуалов? Скорее всего, 7 Sins - это просто отвязная игра про то, что было, есть и будет актуально во все времена, сделанная с учетом столь свойственной для Запада политкорректности. И в нее вполне можно играть, особенно если вы со своим другом живете в маленьком домике посреди ледяной пустыни, а единственное ваше развлечение - это съемки в рекламе кофе. Во всех остальных случаях, думается, есть смысл обратить свое внимание на что-нибудь более реальное: в конце-то концов, по эту сторону монитора секс все равно краше и приятнее получается, да и патчи по удалению нижнего белья и одеяла добавляются практически моментально...







# ДАЛЕКО НЕ САМЫЙ ПЕРВЫЙ



США провели операцию в поддержку голодающих детей Африки. В ходе операции было уничтожено...

Жанр FPS Издатель Take 2 Interactive, 1C Разработчик Atomic Games, Destineer Publishing Рекомендуется Pentium 4 2.0 ГГц, 512 МБ RAM, видеокарта 64 МБ  
Количество дисков 3 CD Сайт games.1c.ru/cc\_ff

**В** 2006 году в Ливане началась гражданская война. Естественно, без янки не обошлось. Президент США быстро отсортировал правых от виноватых (последние почему-то используют исключительно советское стрелковое оружие и бронетехнику) и послал с миротворческой целью подразделение морской пехоты. Маринеры, не жалея пуль, отстреливают врагов демократии и помогают обиженным. В этом процессе вам предлагается принять непосредственное участие.

## Побочный продукт

Жила-была основанная в 2001 году бывшим вице-президентом Bungie Питером Тэмом компания Destineer Publishing. За душой у нее имелся лишь созданный для нужд американской морской пехоты имитатор проведения компактных штурмовых операций в городских условиях. Оборонный заказ принес хорошие доходы, но хотелось большего. Почему бы не превратить свой продукт в компьютерную игру, ведь жанр милитаристических FPS сейчас как раз на подъеме? Новоиспеченные покорители игровой индустрии позвали на помощь девелоперов из Atomic Games, а заодно перекупили у них права на использование в названии игры имени некогда популярного стратегического сериала Close Combat.

## Война - фигня, и никаких маневров

Игра напоминает тир с фанерными фигурками. По идее, все накопленные разработки имитатора должны были благополучно в нее переключиться. В результате же геймерам подсунили далеко не самых умных противников. На минимальном уровне сложности происходящее напоминает дешевую клоунату: террористы выскакивают из-за угла, расставляют ноги и направляют на вас автоматы. Враги словно просят пустить в них очередь и начинают стрелять только в случае их полного игнорирования.

Причем повышение уровня сложности лишь незначительно понижает тупость AI. Ребятки кучкуются на локациях более многочисленными группами, действуют слегка похуже и стреляют поточнее, но не более того. Никаких

## МЕЖДУ ПРОЧИМ...



**DESTINEER**

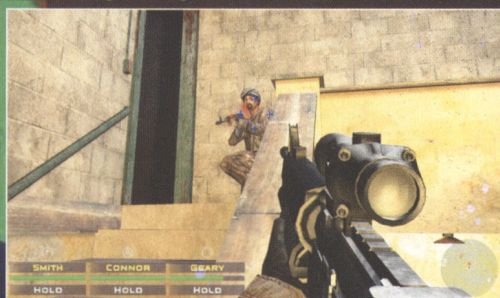
Сразу же после выхода в свет героя этих страниц компания Destineer Publishing раскошенилась на покупку студии Atomic Games. Потерявшие независимость девелоперы намерены сосредоточиться на разработке стратегии Close Combat: Red Phoenix.

тактических находок в их исполнении нет и в помине.

## Интеллектуальное морпехов

По мнению разработчиков, First to Fight - это продукт, который с максимальной достоверностью отражает проведение спецопераций. Отряд возглавляет командир, руководящий 3-4 бойцами. Подчиненные внемлют его словам и покорно топают следом. Помимо этого существуют приказы, отдаваемые из меню. Среди них - вызов снайпера или авиаподдержки (в зависимости от локации). Впрочем, мир игры устроен так,

Все противники, и этот в том числе, ввали в какую-то непонятную спячку



Ты хоть посмотрел бы на меня для приличия!



На местный рынок приехали сборщики дани





### ВЫДЕРЖКИ ИЗ АНКЕТ

Все бойцы ответили на два вопроса:

1. Почему я служу в моей любимой морской пехоте?
2. Почему я горжусь тем, что я морской пехотинец?



Старший сержант **Rudy M. Lacroix** по кличке Черные Ботинки:

✓ Чтобы защищать свою страну. Это семейная традиция. Корпус морской пехоты делает тебя лучшим человеком. Независимо от званий, все мы братья.



Сержант **Michael Vaz** по кличке Большой Майкл:

✓ Я хотел бросить себе моральный и физический вызов, а еще я хотел повидать мир. Во-первых, это честь - быть морским пехотинцем. Во-вторых, чтобы продолжить традицию предков. В-третьих, повидать мир и разносторонне пополнить свои знания.



Капрал **Eddie Garcia II** по кличке Главный:

✓ Представители моего семейства служили в морской пехоте каждую войну, начиная с конфликта в Корее. Я вырос на книжках, повествующих о рыцарской чести, благородстве дворян и самураев, я хотел стать частью их современного эквивалента. Во-первых, из-за дисциплины в корпусе морской пехоты. Во-вторых, мне важно быть частью истории и продолжателем традиций морской пехоты. В-третьих, морские пехотинцы - это законечники копий.



Первый лейтенант **Trustun Connor** по кличке T-Bird:

✓ Честь. Храбрость. Обязательства. Нет лучше друга и нет хуже врага, чем морской пехотинец.



Старший сержант **Hector Arellano** по кличке Казанова:

✓ Чтобы служить своей стране и покинуть улицы Лос-Анджелеса. Во-первых, я способен защитить свою страну. Во-вторых, я первый в моей семье, выбравший путь военного. В-третьих, я горжусь стоять в бою со своими приятелями спиной к спине.

✗ Это не речь арабского лидера за трибуной. Это иллюстрация непомерной тупости AI: даже на таком расстоянии он не удосужился выстрелить по американцу



✗ Все уровни разделены на внушительное количество чекпоинтов

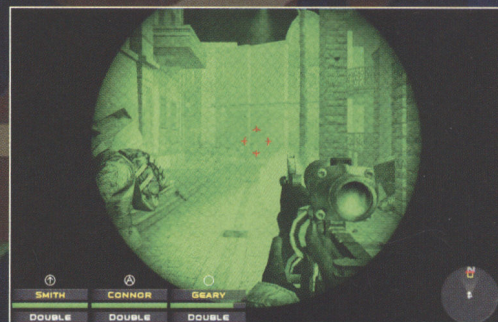
что проще не прибегать к помощи, а все сделать самостоятельно. Зачем нужны переговоры со снайпером, если противника можно пришить из вашей штурмовой винтовки?

По сравнению с выкрутасами врагов, действия подчиненных кажутся чуть ли не гениальными. Правда, единственное, на что способны современные морские пехотинцы, - так это стадом плестись за лидером или же удерживать стационарную позицию.

### Мартышкин труд

Полоска со здоровьем плюс внушительный запас аптечек окончательно дают малейшие намеки на симуляцию городских сражений. Ситуацию не спасает даже внедрение динамично изменяющихся RPG-элементов. Три показателя (здоровье, мораль и дисциплина) характеризуют боевую способность ведомого вами подразделения. Бесспорно, фишка интересная, но на фоне забавных перестрелок с противниками-тугодумами она теряет всякую привлекательность. Игра-то ведь строится на тупой тактике хождения напролом.

Периодически встречаются гражданские лица. Правда, от террористов они отличаются лишь отсутствием в руках автоматов, чего в темноте или при определенных ракурсах камеры можно и не разглядеть. Срабатывает инстинкт самосохранения, палец жмет на спусковой крючок, а игра автоматически загружает последний чекпоинт и вежливо просит пройти загубленный этап заново.



✗ Прибор ночного видения существенно сужает зону обзора

### 90-60-90

Физическая модель смотрится сносно, но от совершенства она далека настолько, насколько далека развевающаяся любительница фастфуда от манекенщицы. Например, движок поддерживает стрельбу через застекленные окна. Стекла почему-то не разбиваются, но пули через себя пропускают исправно. Будем надеяться, что столь оскорбительный ляп исправят в первом же патче. Вовсю разрекламированное использование последних достижений в области физики "тряпичных кукол" не впечатлило: тела убитых часто скрючивается так, что им позавидуют некоторые экспонаты Кунсткамеры.

Интерактивность окружающего мира стремится к нулю. Хорошо еще, разработчики сподобились на открывание/закрывание входных дверей и использование вражеских танковых пулеметов. Зато неплохо воспроизведены некоторые нюансы применения стрелкового оружия. Если вашему покорному слуге не изменяет память, то First to Fight - это первый FPS, в котором крупным планом показана перезарядка подствольника.

Графический движок переключался в игру из тренажера. Пожалуй, к нему и к звуку претензий нет. Вполне сносные модели противников, добротная прорисовка лиц и формы ваших питомцев, детализированные интерьеры, качественные текстуры, динамическое освещение, пиксельные шейдеры и прочие радующие глаза вещицы. В общем, свои восемь баллов визуальная составляющая заслужила.

### One, two, three, four - I love marine corps

Переход сериала Close Combat со стратегической нивы на колено комбатсимв в целом следует признать успешным. Несмотря на недостатки, продукт смотрится интересно. Если вам нравится блуждание по густонаселенным недалеко от противника разрушенным улицам, обязательно попробуйте погрузиться в этот простой, как две копейки, мир.

### РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7 × 0,40
Графика	8 × 0,20
Звук и музыка	8 × 0,10
Дизайн	7 × 0,20
Ценность для жанра	7 × 0,10

ИТОГО  
**7.3**





Всех излечит, исцелит  
добрый доктор Смерть.  
Индийская народная песня

Жанр FPS Издатель Groove Games, Руссобит-М Разработчик Digital Extremes  
Русское название Pariah: Изгой Рекомендуется Pentium 4 2 GHz, 512 Mb RAM, 128 Mb 3D-уск.  
Количество дисков 3 CD Сайт [www.pariahgame.com](http://www.pariahgame.com)

**Н**ет, все-таки сто тысяч раз права пословица из мультфильма про капитана Врунгеля: как вы яхту назовете, так она и поплывет. Назвали б кудесники из Digital Extremes, подарившие игрокам Unreal Tournament 2003/2004, свою новую игру, скажем, "Кшатрии" или, на худой конец, "Камасутра" - и успех был бы обеспечен. Но нет, надо ж было окрестить ее "Парией"! Это у нас данным словом принято называть "неприкасаемую" касту в Южной Индии, а на Западе, благодаря стараниям тамошних профессоров Веберов, парий считают существами бескастовыми, а значит и бесправными. Коли уж назвал кого парией - все, считай, человек изгоем стал. Так и с игрушкой получилось: вроде как хотели Гюго с его "Отверженными" на британский флаг порвать, а вышло, что сами в офсайде оказались.

И ведь не то, чтобы Pariah являлась каким-то низкосортным отстоем, недостойным внимания. У Digital Extremes получился нормальный футуристический шутер со всеми полагающимися ему атрибутами. Но в том-то и дело, что именно "нормальный", т.е. обычный. Обычный во всех отношениях. Нету у Pariah своего лица, своей касты - все, что игра предлагает, вы видели в шутерах уже не раз и еще не раз увидите.

#### Сто кубиков слабительного

Сюжет предлагает игроку переместиться в непонятно насколько далекое будущее и стать доктором, перевозящим в атмосферном шаттле криокамеру с пациентом, зараженным черт знает каким неизвестным науке вирусом гепатита Б. Шаттл сбивает ракета, и доктор, очнувшись после аварийной посадки, решает, что клятва Гиппократова - это, конечно, хорошо, но скорострельный автомат все же лучше. А дальше начинается мерное преодоление игровых уровней, прерываемое изредка рассказами о действиях корпорации, экспериментировавшей с внедрением в тела людей инопланетных нанотехнологий, доставшихся ученым после войны с этими самыми инопланетянами. Все бы хорошо, но наличие сюжета на игрока влияет ми-

нимальным образом: первые три четверти прохождения Pariah уловить связь общего сюжета с главным персонажем можно только по второстепенным признакам. По большей части игрок занимается решением каких-то сиюминутных задач, с главным сюжетом никак не связанных, - пробиться ко входу на военную базу, проникнуть внутрь, нажать на кнопку здесь, чтобы открылась дверь там, сесть на джип и проехать столько-то по дороге до другой базы и т.п., пребывая в полном неведении, чего он пытается достичь данными действиями. Долгое время игра не дает никаких объяснений, что вообще творится в игровой вселенной, какую роль персонаж в ней выполняет, неизвестно даже, на какой планете он находится.

Другими словами, с таким же успехом сюжет мог бы повествовать о раскрытии террористического заговора любителей шоколадных пирожных или спасении редких мутировавших видов дождевого червя, прохождение от этого бы не изменилось вплоть до финальной миссии.

#### Электоршок в операционную!

Уровни в Pariah - это постоянные переходы от сражений "на природе" к ближнему бою внутри разного рода крепостей и бункеров. Прохождение





их построено по стандартной шутерной схеме: топает по тропинке, наступая на невидимый триггер, и из-за кочки неподалеку на тебя выскакивает несколько противников. Уничтожаешь их и идешь дальше до следующего триггера. В роли врагов в Pariah выступают почти исключительно человеческие особи в броне-скафандрах различной толщины. Иногда враги нападают на багги и байках-трициклах, но сути это не меняет: действовать нашему доктору приходится против людей и их подручных средств, будь то ручное оружие, техника, стационарные турели, минные поля или летающие дроиды.

Если вы помните дизайн футуристических карт в UT2003/2004, то архитектура зданий в Pariah может показаться вам смутно знакомой. Подход тот же – создавать здания в нарочито военно-утилитарном стиле, но стараться при этом расцветить постройки всякими архитектурными финтифлюшками и загогуликами, чтобы игрок никогда не тыкался носом в однообразные серые стены. И это работает: подмазанная неплохими эффектами картинка на мониторе во время игры не опускается ниже оценки "очень качественно". Порой, правда, вся эта вычурность начинает немного утомлять, когда становится совсем уж аляповатой и нефункциональной – как, например, поезд, в котором половина стен сверкает переливами силовых полей, но это уже, как говорится, мое личное суждение.

Но что действительно разочаровало, так это арсенал. Как по функциональности, так и по внешнему виду. Как известно, извечной проблемой в шутерах является уход от стандартного "пистолет-шотган-автомат-пулемет-ракетница" и поиск какой-нибудь не совсем стандартной комбинации используемого игроком оружия. Имеется такая попытка и в Pariah, но назвать ее удачной можно вряд ли: в результате эксперимента "единичка" – обычный автомат – стала самым эффективным оружием, использовать которое все время не дает лишь малый запас патронов. В остальном же



↑ Оптика снайперской винтовки после апгрейда позволяет лучше видеть противников на фоне природы

арсенал выглядит очень неуклюже: шотган медленный и слабый, гранатомет имеет боезапас всего в несколько зарядов, плазмоган может стрелять только одиночными или очередями по три заряда, ракетница о-очень медленная и со сложным захватом цели.

В игре присутствует система апгрейдов для каждого "ствол", которая осуществляется с помощью специальных артефактов, находящихся на уровнях. Нашел ты артефакт, вставил в гранатомет и получил возможность взрывать выпущенную гранату в любой момент времени по собственному желанию. Но даже с установкой всех трех доступных апгрейдов любое оружие проигрывает по эффективности автомату, а это означает, что сама система реализации оружия в игре является слабой.

К сожалению, хорошо эти недостатки видны и в мультиплеере, который выполнен неожиданно куцым для команды, сделавшей в свое время UT2003/2004: только три типа игры (Deathmatch, CTF и Assault) все с возможностью использования как ручного оружия, так и легкой техники, плюс разбивка на классы, каждый из которых несет по два вида "стволов" из общего арсенала. Например, можно выбрать снайпера, который одновременно будет тащить еще и ракетницу, или стать гранатометчиком с плазмоганом в вещмешке. Вот, собственно, и весь мультиплеерный пир духа, представленный в Pariah.

### Лучше больше и лучше

Так уж выходит, что, если рассматриваешь какую-то игру, поневоле при-

### МЕЖДУ ПРОЧИМ...



Несмотря на свои недостатки, Pariah обладает ценнейшим инструментом для желающих научиться ваять собственные карты. В игру встроен очень простой и удобный редактор. Он, конечно, обладает ограниченным набором инструментов, зато для его освоения не требуется никаких знаний программирования и осуществления точных расчетов: он выполнен в виде конструктора ландшафта, подобные которому можно встретить в играх типа SimCity.

Вам даются опции по изменению высоты земляного покрова на местности, возможности для покраски его в разные цвета, установки поверх различных стандартных зданий, стартовых позиций игроков, точек спавна техники и т.д. – в результате за полчаса можно создать очень живописную и оригинальную композицию.

ходится сравнивать ее со схожими по жанровой направленности. Так вот, Pariah как футуристический шутер никоим образом не дотягивает до стандарта Halo – ни по сюжету, ни по геймплею, удерживаясь на уровне только в области графических изысков. Но, хотя она хуже, не значит, что она плохая. Если вы изголодались по антуражу будущего, а Halo и Star Wars Commando вас более не прельщают, то Pariah вполне способна помочь вам скоротать вечерок-другой. Просто не ждите, что это будут лучшие вечера в вашей жизни.

### РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7 x 0,40	<b>ИТОГО</b> <b>7.1</b>
Графика	8 x 0,20	
Звук и музыка	7 x 0,10	
Дизайн	7 x 0,20	
Ценность для жанра	6 x 0,10	

↑ Установленные на технике пулеметы стреляют с большим разбросом, так что лучше врагов все же давить



↑ Первый хэдшот выбивает стекло шлема противника – оцените разницу





Владимир ЧАПЛЫГИН

НОВАЯ  
УГРОЗА

Жанр TPS Издатель Hip Interactive Разработчик Asobo Studio  
Альтернативное название CT Special Forces: Fire For Effect  
Рекомендуется Pentium 4 1.5 ГГц, 256 МБ RAM, видеокарта 128 МБ  
Количество дисков 3 CD Сайт [www.nemesis-strike.com](http://www.nemesis-strike.com)

**В** конце девяностых годов прошлого столетия стратегический жанр переболел нашествием С&С-клонов. Свежие поделки выходили в свет с завидным постоянством и эксплуатировали одни и те же принципы построения геймплея. Со временем игровая индустрия стала избавляться от вредного вируса отсутствия оригинальных идей. Похоже, сейчас зараза постепенно перекидывается на густонаселенные просторы жанра action. Создается ощущение, что чуть ли не каждый второй шутер от третьего лица пытается урвать кусочек славы от всеми уважаемого шпионского сериала Tom Clancy's Splinter Cell. Прижимание спиной к стене, незаметные выглядывание из-за углов, резкие кувырки и прочие радости трудовых будней агента национальной безопасности Сэма Фишера теперь встречаются на каждом шагу.

## Вспомнить все

Проект Asobo Studio является как раз одним из таких непрошенных "последователей", но наполовину. Намеки на скрытность присутствуют лишь во время управления снайпером по кличке Stealth Owl. Товарищ использует глушитель, облачается в специальный маскировочный костюм, а также балуется сонаром, тепловизором и прибором ночного видения.

Второй персонаж реагирует на позывной Raptor, носит за спиной кучу бронебойного оружия и предпочитает без разбору крушить все и вся на своем пути. Для него разработчики не постеснялись придумать несколько транспорт-

Хорошо, что стекла оказались не дуболомными. Разбиваются с одного выстрела



ных средств плюс позаимствовали львиную долю приемов из американских боевиков конца 80-х - начала 90-х годов. Получилось эдакое возвращение во времена подпольных видеосалонов. Взять хотя бы сцену, когда бритоголовый герой прячется за пуле-



Попробуйте за этим хоть что-нибудь разглядеть

непробиваемым ящиком; не высовывая головы, задирает к небу штормовую винтовку и "вслепую" (кружку-прицелу от этого хоть бы хны) поливает огнем многочисленных противников. В свое время не раз и не два мы лицезрели подобную забаву "по виду", да и в компьютерных играх данный прием в исполнении врагов тоже встречался. Например, фашисты из Medal of Honor: Allied Assault любили так постреливать из-за укрытий.

А вот еще одна запоздалая фишка: достаточно нажать на заветную клавишу и главный герой со стволом в руках резко поворачивается на 180 градусов. Смотрится красиво и наверняка добавляет разработчикам пару вистов, да только вот незадача: эта находка недавно была использована в Constantine. Незапятанным прошлым могут похвастать лишь поединки над облаками. На высоте свыше трех тысяч метров героя сбрасывают с самолета. Парашют разрешено раскрыть только в самом конце, а перед этим, кувыряясь в небесах, следует истребить группу хорошо вооруженных супостатов.

## Надо придумать что-нибудь поновей

Сюжет напоминает мозаику, собранную из россыпи дурацких штампов. Если спецподразделение, то обязательно элитное и невероятно засекреченное, борющееся с мировым терроризмом, да еще с каким-нибудь звучным названием. Чем плох Counter Terrorist Special Forces при некоем "Комитете наблюдения" (Surveillance Committee)? Если начальник, то всенепременно генерал с громким жизнеутверждающим голосом. Если информационный центр, то, конечно же, с сексапильной тетей в качестве оператора. Если компьютер, то, к бабке не ходи, невероятно продви-



# Special Forces: Nemesis Strike



А чем мы хуже Delta Force Xtreme? У нас тоже есть на чем прокатиться

нутый. Если враги, то обязательно самые отчаянные, угрожающие миру во всем мире. И так со всем остальным.

На протяжении 26 прямолинейных, как шпалы, миссий нам преподносят с новой аранжировкой старую песню о покаленном искусственном интеллекте. Облаченное в камуфляж пушечное мясо валит толпами или же предпочитает стоять около взрывоопасных емкостей. Изредка самые умные из них догадываются укрыть хотя бы половину корпуса за ящиками. Такие ребятки с момента появления на локации в среднем живут не более 2-3 секунд.

## Ломать - не строить

Художники разошлись не на шутку. Крупнокалиберные пулеметы в лучших традициях кинофильма "Матрица" разносят стены в кирпичную крошку. Бочки с горючим от меткого выстрела разлетаются десятками мелких осколков. Вырывающиеся из ствола штурмовой винтовки языки пламени настолько огромны, что по сравнению с ними ослепляющие каскады огня из обеих частей Мах Рауне покажутся жалким подобием. Кстати, робкая попытка показать процесс смертоубийства в замедленном режиме (в Special Forces: Nemesis Strike каким-то непостижимым образом затесалась достаточно важная анимация полета тел) позаимствована тоже оттуда.

Перспектива от третьего лица, несмотря на приставочные корни игры, получилась вполне сносной. Удобный, четко зафиксированный прицел, болтающаяся вокруг персонажа разумная камера - этого вполне достаточно. Зато вид из глаз оказался до ужаса непрактичным. Мало того, что ствол оружия расположен строго по центру а-ля Wolfenstein 3D (интересно, куда в таком случае упирается приклад?), так он еще занимает добрую половину экрана.

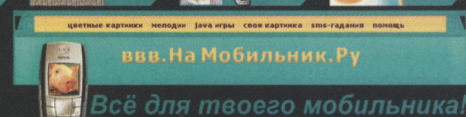
## На злобу дня

Special Forces: Nemesis Strike - это сколоченный на скорую руку экшн-продукт, тщетно пытающийся копировать слабые успехи игр, на чьих обложках красуется яркая надпись "Tom Clancy's". Нескончаемые перестрелки далеко не высшей пробы перемешаны с недалеким, зато непомерно пафосным сюжетом "типа про спецназ" и приукрашены ничемными элементами скрытого прохождения. В итоге получилось ни то ни се - ни рыба ни мясо. Прибавьте к этому отсутствие сочной графики (блеклые тона, размытые текстуры и прочие пожаловавшие с немощных приставок болячки не исчезают даже при самом высоком разрешении картинки) и средний звук, и вы получите представление о том, что такое второсортный клон на новый лад. Игруется легко и непринужденно, но при этом надоедает через день-другой, а забывается и вовсе через час после расставания.

### РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7 x 0,40
Графика	6 x 0,20
Звук и музыка	7 x 0,10
Дизайн	6 x 0,20
Ценность для жанра	5 x 0,10

ИТОГО  
**6.4**



Отправь SMS с кодом выбранной картинки на короткий номер 1615.

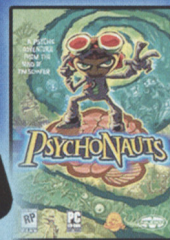


Пример: отправь SMS с кодом A8210150 на номер 1615

Для абонентов сетей Билайн GSM, МТС, Мегафон, СМАРТС. После отправки сообщения вы получите ссылку на картинку (ссылка действительна 24 часа). Стоимость одной картинкой: \$0,99 без налогов. Необходимо подключить услугу WAP/GPRS у своего оператора. В случае ошибочного запроса услуга считается оказанной. Информация актуальна в течение трех месяцев со дня опубликования. Размер картинки и качество изображения зависит от модели вашего телефона и определяются автоматически. Служба поддержки: support@namobilnik.ru.



# ПСИХОЗ В КОРОБОЧКЕ



I'll save you from yourself  
From those demons calling you  
Sell your soul to evil  
Then you'll be dancing forever.  
Era 2. "Sentence"

Жанр Arcade Издатель Majesco Разработчик Double Fine Productions  
Рекомендуется Pentium III 1 ГГц, 256 Мб RAM, видеокарта 64 Мб Количество дисков 5 CD Сайт [www.psychonauts.com](http://www.psychonauts.com)

**Н**аш мозг - это не просто набор извилин, пара полушарий да некое количество серого вещества, отравляющее (судя по высказыванию классика) само существование человека. Нет, мозг - это еще и поле битвы, бескомпромиссной схватки, участниками которой нам с вами суждено стать. И выбор тут невелик: либо победить, либо погибнуть... Ха, ха, испугались! Нет? И правильно, ведь, несмотря на столь агрессивное вступление, встречающее геймера в Psychonauts, перед нами отнюдь не страшная, а совсем даже наоборот - веселая игра. Лучше даже сказать, психопатично-веселая игра...

Но оставим пока эпитеты в стороне, поговорим о фактах, а согласно им Psychonauts - это еще и аркада. А что есть такое аркада: красота, драйв плюс остальные компоненты по вкусу. И какое же счастье, что в нашем случае губа у девелоперов (во главе с небезызвестным Тимом Шефером) оказалась не дура. Здесь есть все, что может пожелать душа самого взыскательного геймера, и, что интересно, собрано это "все" практически в идеальных пропорциях. Например, вы хотите сюжет? Пожалуйста, и пусть ему далеко до глобального эпика по масштабности событий, точно так же как и до хитроумного детектива по навороченности, он не становится от этого менее гениальным. А все потому, что его сила в другом: сюжет в Psychonauts берет за душу своей детальностью, любовью девелоперов к ими же самим созданному миру. И хотя описывать вкус плодов, созревших в садах фантазии сценаристов, - занятие неблагодарное, кое-какие моменты пересказать все-таки придется; не судите меня за это строго. Но случится это чуть позже: прежде чем переходить к деталям, надо разобраться с основами.

## Я знаю, что вы делали этим летом...

А основа Psychonauts, как с точки зрения сюжета, так и с точки зрения особенностей игровой вселенной, заключается в том, что большая часть действующих лиц - это люди, наделенные не совсем обычными ментальными способностями (псайкеры, psychics, если по-местному). Естественно, что такая незаурядная черта в силу присущей среднестатистическому человеку ксенофобии способна изрядно испортить жизнь любому "выделяющемуся" (а особенно ребенку, героиня книги С. Кинга "Воспламеняющая взглядом" яркий тому пример).

Но не все так плохо в этом лучшем из миров. Выросшие и не превратившиеся в монстров псайкеры создали сверхсекретную организацию, своего рода профсоюз супергероев, псайконавтов (Psychonauts). Цели и задача их обычны: спасение мира, предотвращение конца света...

Но, помимо банальщины эта контора занимается и действительно полезными вещами: например, старается хоть на какое-то время оградить одаренных детей от косых взглядов не принимающего и не понимающего их мира. В случае согласия родителей юные псайкеры съезжаются на лето в специальный лагерь, где общаются с себе подобными, играют, веселятся, а заодно развивают свои умения в надежде однажды пополнить стройные ряды псайконавтов.



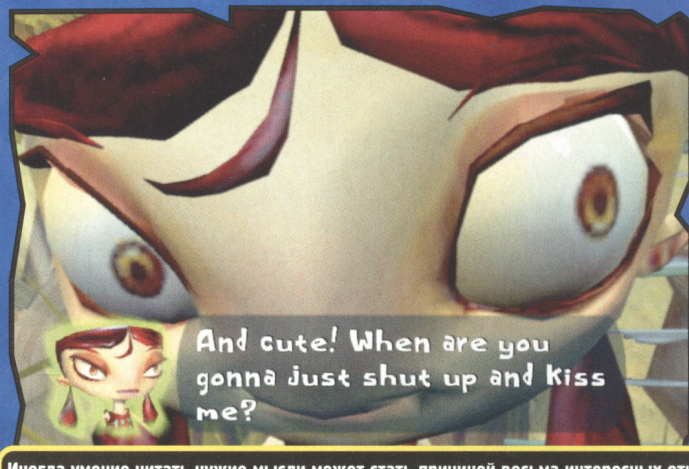
Дамочка, извините, а вы не Russian Queen?

Кто не спрятался, я не виноват!





И тут мне редактор говорит: "Может, в раздел стратегии ее поместим?"



Иногда умение читать чужие мысли может стать причиной весьма интересных открытий

Но, увы, не все папы-мамы хотят видеть, как их чадо вместо того, чтобы перенять семейный бизнес, становится этакой смесью Алана Чумака и Дэвида Копперфильда. "Ремень, чулан, темный угол, запрет на просмотр телевизора выбьют из их головы всякую чушь!" — думают эти недальновидные взрослые.

Точно так обстояла ситуация и с главным героем Psychonauts, цирковым акробатом младшего школьного возраста по имени Razputin (Ra-Ra-Razputin, lover of the Russian queen? — прим. ред.), которому для того, чтобы попасть в чудо-лагерь, пришлось даже уйти в самоволку из отчего дома. Что ж затея увенчалась успехом, но самое трудное впереди: стать псайконавтом за то короткое время, что нам отпущено до возвращения в родные пенаты (пребывание в лагере без согласия родителей ведь запрещено). И этот шанс надо использовать с толком, чтобы потом не было мучительно больно...

На наше счастье в рукаве у Razputin'a есть один джокер: недюжинные природные способности. Второй такой приз-сюрприз приготовила судьба: таинственный заговор, лишившиеся мозгов обитатели лагеря, исчезнувшие инструкторы — вся эта зловещая ку-

терьма на руку главному герою, чтобы доказать себе и всем свою профпригодность.

## Этот безумный, безумный мир

Вот, собственно, и весь сюжет, но, подчеркну еще раз, мир Psychonauts отличается своим вниманием к деталям: каждый диалог в игре — это жемчужина остроумия, каждая мини-сценка — шедевр. При всем при этом не стоит сбрасывать со счетов ярчайшие характеры игровых персонажей. Их удивительно много, и они все непохожи друг на друга. Очень забавно, знаете ли, в самом начале игры прогуляться по лагерю и стать свидетелем множества забавных сцен с участием наших сверстников. Первые любовные истории, игра в прятки с применением заклинания невидимости, шутки, байки, выступление самопальной рок-группы...

Не отстают от детей и взрослые: чего стоит наставник Oleander — воинственный милитарист, типичный инструктор из всех шутеров, который не умеет разговаривать иначе, как на повышенных тонах (одна из любимых фраз вояки "Mentalis uber alles!" как нельзя лучше описывает его сущность). А ведь есть еще вечно невозмутимый псайконавт Sasha Nein, чьи вырвавшиеся из-

под контроля эмоции однажды чуть не погубили главного героя, заводная Milla Vodello с дискотекой вместо мозгов, чудаковатый агент Cruller, советы которого не единожды помогут нам во время странствий по...

## ...чужому сознанию

Основной вид деятельности псайконавта — это инспекция содержимого черепной коробки потенциально опасных субъектов. Конечно, и в реальном мире любой псайкер представляет собой ценную боевую единицу, однако, лишь попав в мозг какого-нибудь социально опасного негодяя, он может развернуться по полной программе, а заодно и превратить закоренелого преступника в милейшего человека. Проведет, так сказать, окончательный анализ.

Путешествовать по чужим тайникам Razputin'у придется часто. И если сначала это будут миры инструкторов, в которых герой познает основы мастерства, то в дальнейшем нас ждут такие сумасброды, что любой психиатр удавился бы от зависти. Причем не факт, что это люди: один из самых оригинальных уровней в игре — это мозг гигантской злобной рыбы, чьи размеры и плохой нрав были не замыслом матери природы, а следствием хирургического вмешательства субъекта с просроченной врачебной лицензией. Рыба, кстати сказать, Razputin'a побаивается, ибо, прежде чем нам удастся залезть в







ее сознание, акробату-телепату придется собственноручно убедить ее в правоте поговорки "мал клоп, да воюч" (то бишь наступать по жабрам).

Что мы видим в ее голове? Портовый мегаполис, населенный рыбами, точными копиями нашей пациентки! А как же в нем выглядит Razputin? Как гигантский монстр в огромных очках (летные очки - "консервы" - обязательная черта костюма нашего героя и в повседневной жизни).

Завидев такое чудо, рыбы-полицейские, рыбы-домохозяйки разбегутся прочь с криками о помощи. А что остается нам? Да то же, что и любому уважающему себя монстру: крушить дома ("Oh, my shop!" - крикнет одна домохозяйка), пинать выехавшую на перехват Razputin'у бронетехнику ("Oh, my tank!" - крикнет другая)...

### Что еще?

А ведь, кроме этого, нас ждет мозг больного, возмнившего себя Наполеоном, в котором герою придется сыграть партию в варгейм с известным корсиканцем. Будет и мозг актрисы; мозг охранника, напоминающий праздник тотальной слежки всех за всеми; мозг главного негодяя, да и мозг самого Razputin'a нам тоже придется посетить (борьба с собственными страхами и заскоками одна из самых страшных и суровых - и в этом, наверное, заключается скрытая философия игры).

Но описать все те чудеса, которые мы



Кто сказал: "Какое мерзкое чудовище?" Постыдились бы, все-таки ведь перед вами девушка с романтическим именем Линда

встретим, значит совершить небывалое по жестокости преступление против человечности. А поэтому давайте лучше поговорим о чем-нибудь другом: например, о специальных возможностях Razputin'a. Следует сказать, что доступны они становятся не сразу: первое из восьми умений (Marksmanship - стрельба зарядами умственной энергии) появляется у нас только после посещения второго мира. Причем, что интересно, кажущаяся поначалу панацеей эта самая стрельба к концу игры становится одним из самых бесполезных навыков, уступая свое место столь геймплейно чуждым поначалу Shield, Telekinesis и Invisibility.

С умениями напрямую связана и адвентюрная составляющая этой игры.

Сказать, что Psychonauts направлена исключительно на привычную для аркад боевку и прыжки, было бы несправедливо. Во-первых, девелоперы раскидали по уровням приличное число пазлов, суть которых заключается в своевременном применении

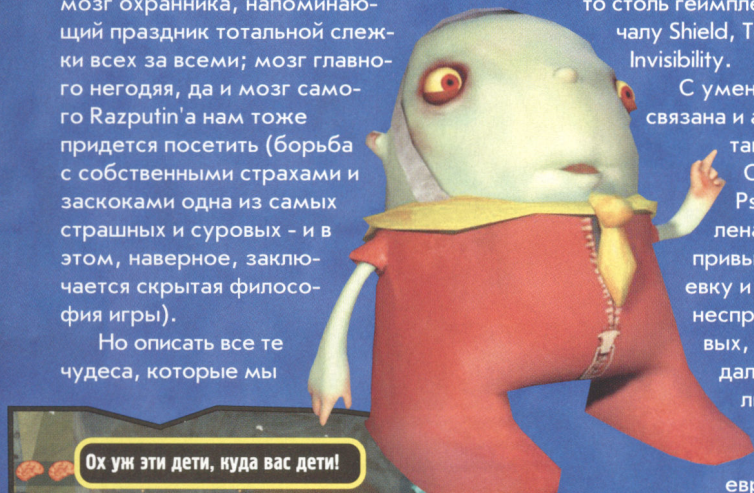
какого-нибудь навыка. Головоломки получились, может, и не сложными, но уж точно не элементарными. Спасибо хоть, что агент Cruller, эйнштейноподобный старичок, практически всегда может помочь нам дельным советом, а то, ей-богу, пришлось бы писать солюшн.

А в дополнение к пазлам стоит отнести воистину шедевры авторской мысли - битвы с боссами (ну, какая же аркада да без боссов?). Здесь при убийстве очередного меганегодя приходится проявлять не только чудеса ловкости, но и смекалки. В частности, это касается

подбора спецумений. Дело в том, что из восьми возможных навыков мы можем подвесить на горячие клавиши (читай "сделать доступными для использования") всего лишь три из них, а при крупных стычках частенько приходится использовать наш запас по полной программе. Тут есть повод в очередной раз сказать спасибо Cruller'у за советы, а заодно и разработчикам за очень удобное управление. За использование навыков в Psychonauts отвечает правая кнопка мыши и клавиши "Q" и "E". Добавьте к этому удар кулаком при помощи левой кнопки, классическую WASD раскладку при движении, "прыжковый" пробел и также функциональные клавиши Shift и "F" - вот и список всех премудростей. На практике получилось очень эргономично и удобно.

### Хватай, а то убежит!

Отдельно надо похвалить графику и звук игры. Конечно, современные машины способны выдавать и более красивые пейзажи, а гений музыкантов - более изящный саундтрек (а вот более качественную озвучку диалогов представить вряд ли возможно). Но то, что есть, - это практически идеальная форма для практически идеального содержания. Поверьте, это не просто красивый оборот: те пять дисков, на которых располагается игра (пять дисков, выданное ли со времен Baldur's Gate дело!) - это ворота в потрясающую вселенную. Нам давно так не срывало крышу, наверное, со времен Armed & Dangerous и вряд ли скоро сорвет снова. А посему, как говорится: "Не проходите мимо!"



### РЕЙТИНГ

Игровой интерес 9 x 0,40  
Графика 8 x 0,20  
Звук и музыка 9 x 0,10  
Управление 9 x 0,20  
Ценность для жанра 10 x 0,10

ИТОГО

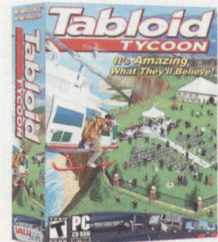
9.1



Андрей "Pirx" Алаев

# СКАЖИ "ИЗЮМ"

Somebody has broken out the Satellite Two  
Be very careful: that may be you, you, you...  
ELO



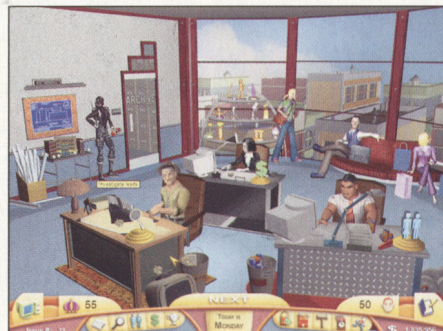
Жанр Экономическая стратегия Издатель Valusoft Разработчик Black Lantern Studios Рекомендуются Pentium III 1 ГГц, 256 МБ RAM  
Количество дисков 1 CD Сайт www.valusoft.com

Когда-то Сид Мейер недогадливо оставил слово "tycoon" без заветного значка ТМ, и вместо того, чтобы стать символом качественных менеджеров, оно постепенно превратилось в синоним низкопробной экономической стратегии. Низкопробная - это не обязательно значит "плохая", но, практически всегда означает "некачественная". Tabloid Tycoon, увы, не исключение.

А ведь было время, когда даже юмористические менеджеры могли рассматриваться как обучающие программы, знакомящие с разными отраслями народного хозяйства. Эдакие компьютерные воплощения романов Артура Хейли, неплохо друг друга дополняющие. И уж в любом случае чисто экономические задачи, которые ставились перед игроком, с кондачка было решить ой как непросто. Но те времена не то, чтобы совсем позади, но для большей части разработчиков уже явно миновали.

В том числе и для Black Lantern Studios. А жаль, ведь тема-то довольно незатасканная: руководство средством массовой информации (вспоминаете "Сим НИМ", появление которого наша дорогая редакция предсказывала уже несколько лет назад?). Уточним - управляете вы, фактически, средством дезинформации, дешевым сенсационным таблоидом, гоняющимся за фотографиями НЛО и голых бритниспирсов.

Нельзя сказать, что получилось абсолютно плохо. Причем практически не раздражает спартанское оформление - это же не шутер, чтобы растопыривать во все стороны тысячи полигонов; хотя чуть больше разнообразия в, допустим, изображении физиономий персонала, не помешало бы. Все стандартно: нанимаете журналистов и фотографов, выдаете зада-



Как я и предупреждал, оформление спартанское

ние, а в конце недели сводите номер из их наработок. Истории они творят в зависимости от способностей, и вполне естественно, что серьезные товарищи с опытом работы стоят больших денег и идут к вам на работу только после приобретения вашей газетенки некоторой известности. Каждая статья оценивается по четырем показателям, плюс имеется еще крайне важный параметр "правдивости"; чем он выше, тем меньше вероятность судебного процесса и тем паче неблагоприятного его исхода.

Предполагается, что рутину подготовки номера за номером будут скрапировать периодически вручаемые призы за особые заслуги перед желтой прессой, борьба с конкурентами, чаще всего сводящаяся к подсыпанию пурге в их пищу и небольшие возможности по апгрейду здания, оборудования и расширению самой газеты. Ну и тому подобные маленькие радости. Увы, никакого разнообразия они не вносят.

Проблема даже не в том, что каждую игровую неделю процесс повторяется без каких-либо серьезных изменений. Проблема в том, что никакие проблем на пути охотников за сенсациями не встречается. Круговорот журналистов в таблоиде с каждым разом приносит все большие деньги,



Нерядно пара-тройка репортеров носят одно и то же лицо

часть из которых идет на развитие бизнеса, а часть оседает в вашем кармане, ибо возможности для трата минимальны. Клик-клик мышкой, клик-клик еще раз, и очередная игровая неделя минула, и очередной номер бьет рекорды продаж. Клик-клик, пока не заснешь.

Обидно, знаете ли. Хорошая тема, неплохая местами задумка, даже исполнение не без огонька: к каждой случайной новости имеется генерируемый текст (который игрок частично может редактировать) и иллюстрация. Более того, есть отдельная программа для генерации новостей с возможностью импорта собственных картинок. То есть авторы действительно пытались сделать что-то, что будет хотя бы забавным. Жаль, что благие намерения в очередной раз привели группу заблудших душ к закономерному итогу, а всех нас - ко вполне ожидаемому рейтингу.

Подобное сейчас происходит с менеджерами все чаще и чаще. А жаль, ведь это поистине уникальный жанр. Любая игра позволяет нам стать кем-то, кем мы в реальной жизни не являемся и являться не можем, причем кем-то исключительным: гонимым Формулы-1, наемным убийцей, магом-трансвеститом или императором галактики. И только экономические стратегии предлагают нам до мозолей банальную и скучную роль управленца - плоть от плоти реального мира, винтик нашей всепланетной машины, маленький большой человек.

Но когда падает качество, вся эта диалектическая поэзия не то что идет, а просто бежит лесом. Грустно, господа.

Выпущенный номер можно рассмотреть отдельно и даже повесить в интернет

ISSUE # 31

Navigator Publishing

**The Nationwide Inspector**

PRICE: 3.20

**Carmen gains a ton of weight -- Gets part in sumo movie.**

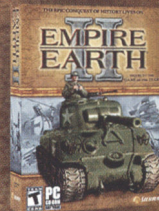
A Russian midget reported that Carmen has gained 666 pounds. Carmen, who wants to be an action star, will star in the upcoming sumo movie Star Wars III. When asked for comment, Officer Pobsteshny said "For the last time, my mother was not a shushpanchick. I am just hairy." Overheard on the scene: "the KGB is so much better than the Marines. They give you a free microwave oven when you enlist."

**Japan annexes Hell -- Plans on taxing residents!**

In a bizarre announcement, high-ranking officials from Gaming World Navigator announced that Japan has annexed Hell. Mayor Boyko believes that taxes collected from Hell could help pay for 1,000,000 new blue Lancers. When asked for comment, Officer Rifle said "In 5 years on the force, I've never seen this." Expert Alaev testified that blue Lancers do indeed shop at Sedmoy Continent.

РЕЙТИНГ	
Игровой интерес	6 x 0,40
Графика	4 x 0,20
Звук и музыка	4 x 0,10
Оригинальность	7 x 0,20
Ценность для жанра	5 x 0,10
<b>ИТОГО 5.5</b>	





Цена, как смысл, монументальность,  
Я воплотил мечту в реальность,  
Свою Заветную - в Реальности!  
(Прим. Боже, бедная Реальность)  
Из В. Вишневого

# ВСЕ НИЧЕГО

Жанр RTS Издатель Vivendi Universal Games, Софт Клуб Разработчик Mad Doc Software Рекомендуется Pentium 4 2,2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, видеокарта 128 Мб  
Количество дисков 2 CD Сайт [www.empireearth2.ru](http://www.empireearth2.ru)

**С**тоит только окинуть Empire Earth 2 мимолетным взглядом, как на ум приходит салат Оливье. Нет, не тот знакомый всем нам с детства продукт, а первоначальный вариант, в который, помимо прочего, входили рябчики, паюсная икра, раки, каперсы, пикули, телячий язык и яйца вкрутую. То есть в наличии множество деликатесных, а то и просто экзотических продуктов, а как их употребить совместно - не представляешь. Рискую прослыть казуалом, но все-таки скажу, что Оливье и RTS я предпочитаю в том виде, в котором они популярны во всем мире. Так, по крайней мере, понятно, с какой стороны начинать их есть.

Такое ощущение, что Mad Doc получили от Vivendi карт-бланш и взялись создавать "Игру Нашей Мечты". ИНМ - это такая ловушка, в которую хотя бы один раз в жизни должен попасть каждый девелопер. Оно ведь как обычно бывает: то не хватает времени, то рынок не готов, то движок не позволяет реализовать... А душе хочется чего-то такого, светлого и большого. И вот однажды издатель, махнув рукой, говорит: "А, черт с вами! Делайте, что хотите!" Тут-то разработчики и садятся в лужу под названием ИНМ. Почему у одних это получается изящно, а у других нелепо - вопрос второй. Главное, что все игры, вобравшие в себя мечты разработчиков об идеальном, были непонятны массам и неудобны в обращении. Так произошло с Black & White, так случилось с Arcanum, так будет и с Empire Earth 2.

## Пили, ели - веселились...

Жанр RTS в последние годы скатывался в киберспортивный маразм, превращаясь в ювелирную возню с двумя десятками юнитов на фоне строительства базы под девизом "Пятилетку за три года". Многим это не по нутру, им хочется поиграть в игру, в которой стратегии больше, чем реалтайма. Однако же попытка сделать RTS помасштабнее, чем Warcraft, натывается на массу технических проблем, бороться с которыми как раз и занялись в Mad Doc.

Надо отдать им должное - многие решения оригинальны и достойны похвалы. Например, помимо традиционной миникарты, предусмотрено окно picture-in-picture, в котором можно посмотреть, что творится в шести важных точках. Очень понравился интерфейс управления хозяйством: на отдельной карте нанесены все дос-



Продовольственные кусты с красными плодами украдены из AoE безо всякого стеснения

тупные ресурсы, специальная панель показывает, сколько народу занято добычей каждого из них. Перемещать рабочих можно, кликая курсором по тому или иному ресурсу. Просто и удобно.

В области геймплея не все так удачно, но задумки весьма любопытные. На базовый геймплей первой части, которую кратко можно охарактеризовать как попытку перенести "Цивилизацию" в реалтайм, наложено несколько новых интересных фишек. Во-первых, появились военные планы. Можно нарисовать на карте план будущей войны, указав направления основных ударов и их цели, отослать этот план союзнику (в том числе и AI), и дружественные войска поддержат вас именно так, как было задумано. Если, конечно, предложенный вами план будет одобрен генштабом союзного государства. Во-вторых, есть

Это не Прохоровка, конечно, но тоже жарковато



Грибасы истории: ракетные установки лихо разносят средневековые бастионы



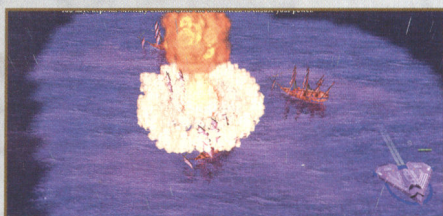




↑ Противник не видит, как мои катапульты разносят его базу. Вот это я понимаю, это честный расчет поля зрения!



↑ Молния, попадая в юнит или строение, наносит ему небольшой ущерб



возможность дать войскам команды с отсрочкой выполнения. Таким образом можно тщательно распланировать военную кампанию, раздать юнитам указания, а потом нажать секретную кнопку и запустить одновременную атаку на нескольких направлениях. В-третьих, EE2 располагает самой детальной дипломатической системой из встречавшихся мне в RTS. При заключении любого соглашения можно оговорить не только отношения государств, но и пограничную политику, время действия договора, условия его расторжения, различные экономические аспекты типа контрибуций и аннексий. Расплачиваться за мир можно не только ресурсами и землей, в качестве платежа сгодятся и юниты.

Казалось бы, картина маслом по хлебу: бутерброд оригинальных фишек, одобренный масштабностью основной идеи провести игрока через все эпохи развития человечества, от каменного века до цифрового. Однако же, как говорится, видит око, да зуб неймет.

### ...подсчитали - прослезилась

Перегруженность EE2 разнообразными деталями порождает проблемы с управлением. В readme-файле описано 488 комбинаций клавиш! Столько нет даже в самых навороченных симуляторах, которые славятся сложностью управления. Глядя на интерфейс EE2, чувствуешь себя приглашенным на званый обед в какое-нибудь британское посольство. Слева от тебя лежат два десятка различных ложек и вилок, справа - дюжина ножей, а позади тарелки - нечто невероятное, напоминающее стоматологические щипцы. И вот на тарелке уже всю ползают и перестреливаются юниты, а ты сидишь и лихорадочно сообщаем, какую взять вилку, чтобы не опозориться. Оказывается, что толку от шести PiP-камер ни на грош, поскольку видеть все и везде успевать - это не одно и то же. Великолепная, казалось бы, идея с военными планами на проверку оказывается нерабочей. Во-первых, RTS - это не тот жанр, где можно открыть карту и минут пять что-то там рисовать. Пока набросишь план военной операции, воевать уже либо нечем, либо не с кем. Во-вторых, если ваш план не принят с первого раза, то реализовать его вряд ли удастся: ситуация в RTS-мире меняется быстрее, чем достигаются соглашения. Удобнее и проще договориться в чате: там, по крайней мере, не теряешь контроля за ситуацией. Возможность строить дороги и мосты также не востребована. Мосты, положим, я строил, а вот дороги - никогда. Смена времен года - это вообще вредительство. С приходом зимы экран застилают тучи, и минуты три реального времени совершенно невозможно увидеть, кто это там громит твою базу. Посему весна - традиционное время восстановительных работ.

С идеей смены эпох тоже не все гладко. Всего их предусмотрено пятнадцать. Каждая эпоха может быть достигнута по изучению шести из двенадцати текущих технологий. Смысл та-

кой, что, опередив на две эпохи противника, можно гарантированно вынести всю его оборону и армию группой из 10-15 юнитов. Вы просто не представляете себе, что способна натворить батарея самоходных орудий на территории неприятеля, не успевшего перейти в индустриальную эпоху. В итоге, мультиплеер и скриммиш превращаются в безнужную технологическую гонку. В сингле это дело аккуратно обошли, разбив кампании на отдельные главы, каждая из которых ограничена одной эпохой. Кроме того, у разработчиков довольно оригинальное понимание традиционной системы "камень-ножницы-бумага". Пехота, кавалерия и артиллерия поделены на легкую и тяжелую. Каждый из видов имеет преимущество перед двумя другими подвидами, у морских и воздушных юнитов - отдельная свадьба. Когда это все сталкивается на поле боя и расползается, кто в лес, кто по дрова (кстати, проблемы с пасфайндингом у местных юнитов серьезнейшие), то просто руки опускаются. Одним словом - неразбериха, и никакими формациями ее не упорядочить.

Винить разработчиков Empire Earth 2 не в чем. Они хотели, как лучше, и честно старались сделать большую, глубокую, масштабную стратегию. Надо признать, что местами у них это получилось, но в целом EE2 - далеко не шедевр. Что ж, они попали в традиционную ловушку имени "Игры Нашей Мечты", в которую хотя бы один раз в жизни должен угодить каждый девелопер. Будем надеяться, что эта неприятность с ними больше не повторится.

### РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7 x 0,40
Графика	7 x 0,20
Звук и музыка	7 x 0,10
Оригинальность	8 x 0,20
Ценность для жанра	7 x 0,10

ИТОГО  
**7.2**







А мы пойдем на се-е-евер!..  
Табаки из м/ф "Маугли"

Жанр RTS Издатель 1C Разработчик ARISE Рекомендуется Pentium III 1000 МГц, 128 МБ RAM, видеокарта 32 МБ Количество дисков 2 CD Сайт games.1c.ru/desert\_law

**С**удя по информации, которую мы получаем с экранов телевизоров и из других источников, после ядерной катастрофы выживут только жители пустынной части США, в то время как весь остальной мир помрет в едином порыве. Вот и собралась вокруг американских гор и пустынь всякая шваль, желающая померяться силами и поддержать видимость закона на отдельно взятой территории.

## Орден песочницы и лопатки

Ничего неожиданного. Пыль, проникающая через любой материал и постоянно скрипящая на зубах. Свалки железного хлама и безбашенные парни, готовые порвать любого, кто способен выпрямить средний палец правой руки. Ну и, разумеется, железные кони, собранные или доведенные до ума в жутких полевых условиях и оттого похожие на хорошо вооруженных механизированных скарабеев-инвалидов на креслах-каталках. Обычный апокалипсис в обычной американской (быв-

шей, разумеется) глубинке. Банда на банде и бандой погоняет.

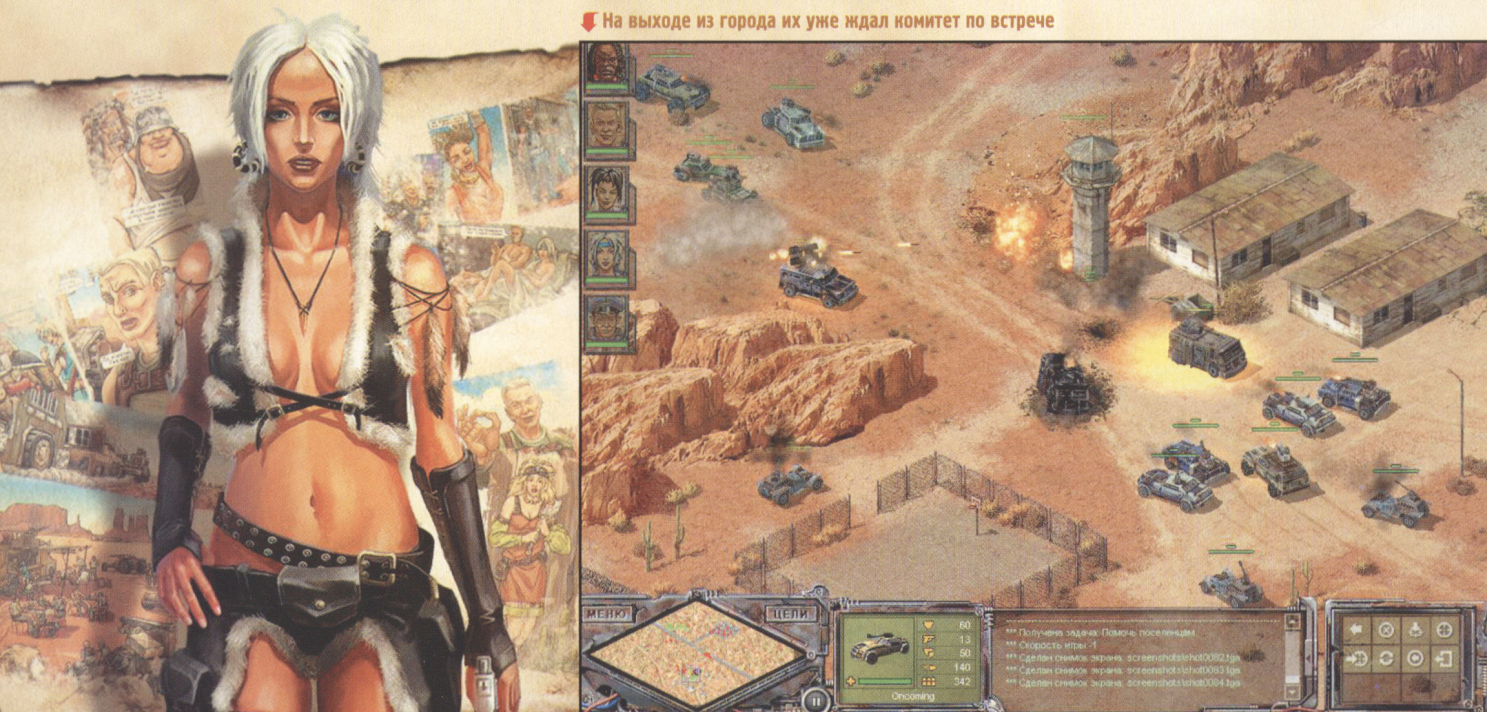
Живут себе славные Койоты, снимающие уголок в жуткой пустыне и работающие на человека, подозрительно напоминающего китайского мандарина. Никому они не мешают, и, даже наоборот, вожак Койотов, крутой паренек по имени Брэд, по доброте душевной помогает старому китайцу поддерживать порядок на вверенной ему территории. Встретившись с Джейн, он теряет рассудок от любви, а когда ее увозят, у него и вовсе сно-

сит башню. Разумеется, бравым парням нужен только повод, и вот уже пошла потеха.

## Vamos, los lobos!

Стоит только начать игру, как сразу понимаешь, что это не совсем обычная стратегия. Но и тактикой а-ля "Коммандос" тут не пахнет - налицо эдакая смесь RTS и RPG. При виде сверху это самая настоящая стратегия. Резиновая рамка, куча юнитов, готовых кинуться в атаку. А с другой стороны, вроде бы и ролевуха. Тут есть семь главных персонажей, у каждого какие-то атрибуты, причем уникальными их назвать нельзя, одна куча на всех, и берет оттуда каждый столько, сколько сможет зачерпнуть. Только вот одна беда - вы все равно не можете влиять на приобретение скиллов, по достижении героем очередного уровня он просто становится чуточку круче.

На выходе из города их уже ждал комитет по встрече







↑ Ха! Теперь-то мы знаем, что такое апокалипсис! Это большая автомобильная свалка!



↑ И остались в живых только старик со старухой...

Быстрее ездит, шустрее перезаряжается и так далее. Но это проходит как-то мимо нас, и собственная неспособность повлиять на общую картину приводит в раздражение. Ни тебе скиллпойнтов, ни умений. Есть какой-то там герой, у него есть какие-то там атрибуты и все. Игрок полностью выведен из процесса, на его долю остались только мышинные клики и клавиатура. Спрашивается, какой смысл вносить в игру ролевые элементы, которыми нельзя распорядиться?

Сам процесс состоит из ряда последовательных миссий, соединенных одним сюжетом. Об управлении ресурсами забудьте, на каждый раунд выдается определенное количество боевых единиц, потеряв которые, вы можете забыть о благополучном завершении миссии. Также печальный финал ожидает игрока в случае, если он потерял любого из героев. А поводов для потерь более чем достаточно. В каждой миссии хорошим парням противостоят превосходящие силы противника, и, казалось бы, только гений тактики сможет выстоять. Ан нет, это не очень трудно, главное - расположить свои силы в стратегически важных точках, которые вы обязательно найдете, обломавшись после пяти-шести раундов.

Тяжелее всего переместиться в эти точки. Скажем сразу, задача это совсем не тривиальная, потому что средний уровень IQ водителей не превышает средний же уровень образованности среди черепах. Они так же бестолково крутятся на месте и пытаются объехать ровное место через Северный полюс. Если вы хотите, чтобы механик отремонтировал машину, нужно смириться с тем, что он может сделать это, только в единственном положении по отношению к своей жертве. И в поисках этой позиции он способен объехать весь отряд, спотыкаясь о каждый автомобиль.

О том, что каждый механизированный юнит, а их моделей в игре более сорока, имеет свои параметры, даже и говорить не стоит. А атрибуты же маленьких человечков нас не ин-

тересуют, потому что "Койоты" - в первую очередь битва техники, а не людей. Печально, но один крошечный солдатик совершенно не способен нанести серьезный урон, а большими отрядами тут и не пахнет.

Еще одной ролевой составляющей игры являются квесты. Как правило, это небольшие задания, получаемые от неписей, разбросанных по всей карте. Вы можете найти их, а можете пройти мимо, не заметив их присутствия, либо просто забыть об этом. Чаще всего призом служит какой-нибудь навороченный (разумеется, по местным понятиям) автомобиль с Большой Пушкой.

А вот и все. Больше рассказывать, собственно, не о чем. Игра представляет собой унылую комбинацию мышинных кликов и стука по клавиатуре. Никакого простора для тактического мышления. Никакого, даже жалкого, подобия умного AI. Построил друзей в ряд, вытянул вражескую технику на себя и отвесил плюх сколько надо. И так с начала до конца.

## Что-то в глаз попало

Движок "Блицкрига" - отменная штука, думаю, с этим согласится каждый. Поэтому картинку в игре иначе, как красивой, не назовешь. Дымок, пыль из-под колес, отдача от Больших Пушек, установленных на "лендроверах" и "гранд-череки" - все это радует сразу и наповал. Единственный неважный момент состоит в том, что игра совершенно не приспособлена для создания скриншотов. Нет, клавиша соответствующая есть, но все скрины получаются одинаковыми и какими-то пресными.

А в промежутках между миссиями - целый ряд картинок, призванных ввести игрока в курс дела, что же здесь происходит на самом деле. Картинки красивые, герои симпатичны, над головами облачка с текстом, все это изо всех сил пытается стать похожим на комикс, но выглядит как большая ошибка. Обычная последовательность слайдов, выполненных, без сом-

нения, хорошим художником, который, к сожалению, не в ладах с комиксами. Жаль.

Неважно дела обстоят и с озвучкой. Если в период выполнения миссии к звуку не придерешься, то в процессе прокручивания слайд-шоу возникают стойкие отрицательные эмоции. Скажите, как, по-вашему, должен говорить старый жирный китаец? По-нашему, если он говорит по-русски, то у него должен быть хотя бы акцент, не говоря уж о том, что у голоса тоже должен быть возраст. В результате половина героев говорит чужими голосами, из-за чего слушать другую половину не хочется.

Радует только несложный интерфейс. Ничего лишнего, все в духе нынешних времен. Управлять удобно, за что разработчикам отдельное спасибо. А впрочем, искушенный игрок должен воспринимать это как само собой разумеющееся, на то он и профи.

## Вспышка слева. Постскрипtum

Игра не тянет на постапокалиптический шедевр. Американская пустыня сделана неплохо, но над ней висит, покачиваясь и переливаясь разными красками, большое "НО". Где атмосфера? Где "Безумный Макс"? Где чертovsky мутанты?

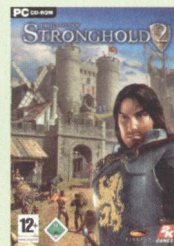
На наш взгляд, стоило бы забить на стратегическую составляющую и сильнее развить ролевую, от этого "Койоты" только выиграли бы. Разработчики не сочли за труд выложить на сайте игры кучу красивых историй об этом мире и его героях, только вот как-то тускло это звучит, практически без привязки к игре. Стратегия поставлена во главу угла, причем создается впечатление, что апокалипсис прошел, но не зацепил банду Койотов даже краем. Красивенько, но скучно.

## РЕЙТИНГ

Игровой интерес	6 x 0,40
Графика	8 x 0,20
Звук и музыка	6 x 0,10
Оригинальность	7 x 0,20
Ценность для жанра	6 x 0,10
<b>ИТОГО</b>	
<b>6.6</b>	



Махмуд



# КРЕПКИЕ ОБЪЯТИЯ ЛОРДА

Пусть у тебя будут крепости, но если народ возненавидит тебя, они не принесут тебе никакой пользы.  
Н. Макиавелли

Жанр RTS Издатель 2K Games Разработчик Firefly Studios Рекомендуется Pentium 4 2 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 64 Мб  
Количество дисков 2 CD Сайт [www.2kgames.com/stronghold2](http://www.2kgames.com/stronghold2)

**В**ы еще не забыли, когда в последний раз были лордом-владельцем обширных земель и роскошного замка, обнесенного мощной крепостной стеной? Если память об этих денечках вас покинула, то сейчас самое время ее освежить и показать свой умище богатырский и взор ястребиный. Эх, раззудись плечо, размахнись рука, распрялись мозги ...

## Мы новый дом построим

Тоска по зелено-красно-бурыми человечкам и следам их хозяйственной деятельности еще не достигла кульминации, голод по средневековым войнам все-таки периодически утолялся разными интересными поделками, но рыцари мотыги и требушета все равно пищали от радости, заполучив в свои лапки долгожданную коробочку. Ведь она олицетворяла собой тот затхлый дух каменных могил, прочувствовать который смогут лишь избранные.

Итак, что у нас на выходе... В двери ломится куча невоспитанных лордов, наперебой выкрикивающих непотребные лозунги и размахивающих шарфами своих избранных, за их спиной - толпа грязных пейзажей, восхваляющих своего господина, а на горизонте растворяющийся в дымке донжон, в подвалах которого тлеют кости спрайтовых предков. Благодать божья...

Правда, чаще всего крестьяне копошатся вокруг замка, в котором живет и здравствует правитель-марионетка, способный кричать "Ура!" с зубчатых бастаионов и решать, что лучше: пойти войной на соседа или же поучаствовать в борьбе за лучшую головку сыра в этом сезоне. Ему нужно подумать, где и каким образом на стенах замка расположить катапульти и лучников, ведь доверять соседям - себя не уважать. И пусть сообразит, наконец, сколько солдат способен прокормить средний феодал. Вот такие небольшие проблемки.

## Проблема №1. Бытовуха

После того, как построено жилище для главероя, наступает страдная пора строителя рыцаризма в отдельном взятом графстве. Много воды утекло с тех пор, когда строительство ограничивалось лишь небольшим числом избышек. Ныне коровника и оружейных мастерских недостаточно, одних только продуктовых и производственных лавок больше десятка, а уж образцов для военно-промышленного комплекса наберется в разы больше. И все это надо холить и лелеять, ведь от этого зависит благосостояние лорда.

Временами население начинает воровать, пробивая дыру в бюджете. Подкрадется такой крестьянин, аки тать в ночи, и стащит жратвы мешок, а после этого вся деревня на урезанный паек садится. А посему, чтобы народ не расслаблялся, разработчики придумали целую кучу увеселительных принадлежностей, начиная с дыбы и заканчивая приспособлениями для колесования, не забыв на скорую руку слепить здание суда и тюрьму. И ладно, если б таких штук было только парочка, их ведь гораздо боль-

ше, что наводит на мрачные мысли о хобби некоторых гейм-дизайнеров. И все это входит в так называемые "замковые строения", направленные на подъем патриотических чувств у народа.

Помимо денег, столь необходимых для процветания замка, владелец зарабатывает еще и очки популярности, на которые он приобретает соседние деревеньки. После того, как жители таких селений попадают под влияние нашего лорда, они продолжают жить своей жизнью, платя налоги и время от времени отправляя в замок продукты и товары. Как только ваша популярность скатится ниже пятидесяти процентов, народ начнет бежать и, чем дальше, тем быстрее.

Но, самое главное, что игра изначально заточена под чистую войну. Взятие замков, штурм стен, бла-бла-бла и все такое. Так, спрашивается, на

❖ - Эй, придурок, ну и куда ты прешь? Осади лошадку!



❖ Эта деревенька - начало большой крепости



❖ Крестовый поход начался рядом с моим домом







Вот такой получился симпатичный донжончик



Лорд - хозяин в доме. Его флаг, пусть и делает с ним, что хочет

кой черт мне сдались местные ассенизаторы и полицейские? Дайте мне катапульты, толпу вооруженных вилами мужиков-лапотников и десяток рыцарей, которые будут рулить этой толпой, поставьте стенку и скажите, что за ней ожидает принцесса. Вот это, я понимаю, экшн.

## Проблема №2. Война - мать родна

Несмотря на вышесказанное, места для маневра игроку остается довольно много, можно выбирать, в какую сторону двигаться. Вождем всех народов стать, конечно, предпочтительнее, поскольку эта игра все-таки о взятии крепостей. Лучше всего схватить в зубы меч и погнать пеонов сооружать катапульты, вязать снопы и строить приставные лестницы. А потом толпу более-менее обученных воинов погнать на стены в надежде, что вражеские лучники промахнутся, а копьеносцы-ротозеи не заметят концов лестницы, торчащей из-за зубцов крепостной стены.

А потом удивляйся, почему из двух десятков лестниц к моменту подхода пехоты осталась только одна, а самих ратников - полторы калеки, которые к тому же умирают в страшных муках, едва поднявшись на стену. И требушет твой рассыпался в пыль после попадания сотни стрел. Послед-

нее, кстати, полный бред, но, тем не менее, так и есть.

Методы ведения осады несколько не изменились. Подгоняем тяжелую артиллерию и начинаем издали садить по стенам. В это время хорошо подготовленная группа инженеров прокладывает гати через болото с противоположной стороны замка, и толпа страждущих под градом стрел заполняет лестницы на стенах. Добрался до флага, и замок твой.

Разнообразием войска не блещут, да и какое оно было в те времена... Арбалетчики и лучники, работающие на дистанции, мечники-копьеносцы и братья их по крови, тыкающие друг друга в ближнем бою, ну и, разумеется, артиллерия нескольких видов. Много ли для счастья надо? Особенно дуракам-солдатам, которые могут стоять рядом и не видеть, как враги убивают их соратников. Лучники, начав обстрел, утихают сразу же, как цель выйдет из сектора. Не помогают ни формации, ни три ступени агрессивности, на которые можно поднять войска. Практически каждым юнитом надо рулить индивидуально. Можно ведь было организовать управление на уровне отрядов, как это реализовано во многих играх, но разработчики почему-то думают, что генералы отдавали команды каждому солдату в отдельности. Такой грех простителен, хотя кому-то нравится. Единственный праздник - наблюдать войну и мир на небольшом расстоянии. Хотя и тут возникают кое-какие мысли...

## Проблема №3. Гвозди, забиваемые микроскопом

Все действо полностью трехмеризировано, полигонизировано и заново текстурировано. Скажем сразу, прогресс пошел на пользу игре, разработчики смогли показать все, что задумывали. Камера крутится во все сто-



Когда идет война, цеха работают в три смены

роны света, опускаясь и поднимаясь по желанию заказчика, так что разглядеть можно каждую деталь, а их тут полно, причем к количеству полигонов это не имеет отношения.

Каждая фигурка в игре практически живет. Двое на каменоломнях поднимают булыжники из шахты, третий обтесывает его, а четвертый стоит на подхвате с упряжкой быков, чтобы отвезти плиты в деревню, по которой ходят матери-одиночки с грудными детьми. Вокруг домов шастают немывтые киндеры и бегают крысы, а овцевод неподалеку стрижет овец.

А еще приятнее всему этому внимать. Слушать, как зубило колотит по камню, как орут младенцы и как стучат молотки в мастерских. Беситься, когда тупой крестьянин, вооруженный вилами, лениво отвечает "Yes, milord" и неспешно идет в нужном направлении. Удачно это у них вышло, без всяких задних мыслей говорю. Даже музыка.

Но, сопоставив все красоты с геймплеем, можно сделать вывод о том, что использовать современное оптическое оборудование для забивания гвоздей как минимум не эргономично, не говоря уже о целесообразности. Красиво, но рота солдат в драке сливается в одну кучу из сотен рук и ног. К чему детализировать бойцов, если все равно на экране будет бесформенная толпа?

## На стены дома моего

Игра интересна хотя бы тем, что можно попробовать свои силы во взятии знаменитых крепостей или просто понаблюдать за жизнью крестьян того времени. Но разработчики погнались за расширением набора фиш, совершенно не задумываясь о том, что случится с геймплеем. Теперь игрок вынужден тратить больше времени на экономикку, что сказывается на динамике игры. В результате столь долгих родов игра превратилась в средней руки RTS, сдобренную изюминкой в виде феодальных драк за родовые замки. Не совсем то, чего от нее ожидали.

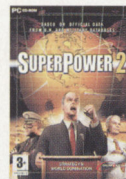
## РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8 x 0,40
Графика	7 x 0,20
Звук и музыка	7 x 0,10
Оригинальность	7 x 0,20
Ценность для жанра	7 x 0,10

**ИТОГО**  
**7.4**



## УВАЖАЕМЫЙ Владимир Владимирович...



Против лома нет приема!  
Приписывается умным людям

Окромя другого лома!  
Приписывается более умным людям

Второй лом должен быть побольше!  
Зигмунд Фрейд

Жанр Global Strategy Издатель DreamCatcher Interactive Разработчик GolemLabs Рекомендуется Pentium 4 1,5 ГГц, 256 МБ RAM, видеокарта 64 МБ  
Количество дисков 2 CD Сайт [www.golemlabs.com/superpower2](http://www.golemlabs.com/superpower2)

**У**тро. Гантели, зарядка, договор с Канадой о поставке продовольствия, зубная щетка, завтрак. Жена в халате, упреки, вторая жена, жалобы, третья... так, нет, хватит, выгнать, уволить, издать указ о запрете полигамии. Поездка на работу - не забыть уточнить состояние дел у разведки, затор, демонстрация, р-р-разогнать, партию запретить. Подпись - лично я. Так сказал и так будет. Обед, ох уж этот плов... Подчеркнуть под договором о культурном сотрудничестве с азиатскими странами (приеду сам, проверю, как пельмени научились лепить). Сиеста - репортаж о шестивии непобедимой армии по трем недавно захваченным странам (еще бы не была непобедимой - треть бюджета жрет!). Домой с работы, тихо, темно, никого. Нет, все-таки с запретом полигамии я погорячился...

Бытует мнение, что страной может управлять и кухарка. Теория, конечно, интересная, только далекая от истины, как мои тапки от Пхеньяна. И если раньше я ошибочность данной теории осознавал весьма смутно, то теперь имею тому неопровержимое доказательство - Superpower 2, глобальную стратегию, скрупулезно моделирующую геополитическое состояние современного мира. Разобраться и освоить эту игрушку, сразу вам скажу, не сможет ни одна кухарка, не говоря уже о депутатах нашей Думы и руководителях тамошних партий.

### Избитое ирландское рагу

Вы устали от банальной экономической системы "пеончик киркой тюк, вам в копилку 100 голды"? Вам надоели мелкие стратегические с бесполовыми сценариями о каких-то детских китайско-террористических альянсах? Не вопрос. Вот вам реальный земной шар с реальными очертаниями стран, настоящими сетями дорог и практически всеми стратегически важными городами мира. Вот вам правдивые экономические данные обо всех странах и политическая обстановка в каждой из них (для уточнения использовалась инфор-



мация из ООН). Вот вам борьба за ВВП, ядерный паритет, военные силы, дипломатия, шпионаж. Вот вам планета Земля на 1 января 2001 года, т.е. самый старт двадцать первого века. Далее все просто - выбирай любую страну, хоть Россию, хоть Сан-Томе и Принсип, и живи себе поживай.

А теперь, дорогие мои, освободите свой разум от всего. Совсем от всего. Совсем-совсем. Потому что придется

Одеялом лоскутным на ней...



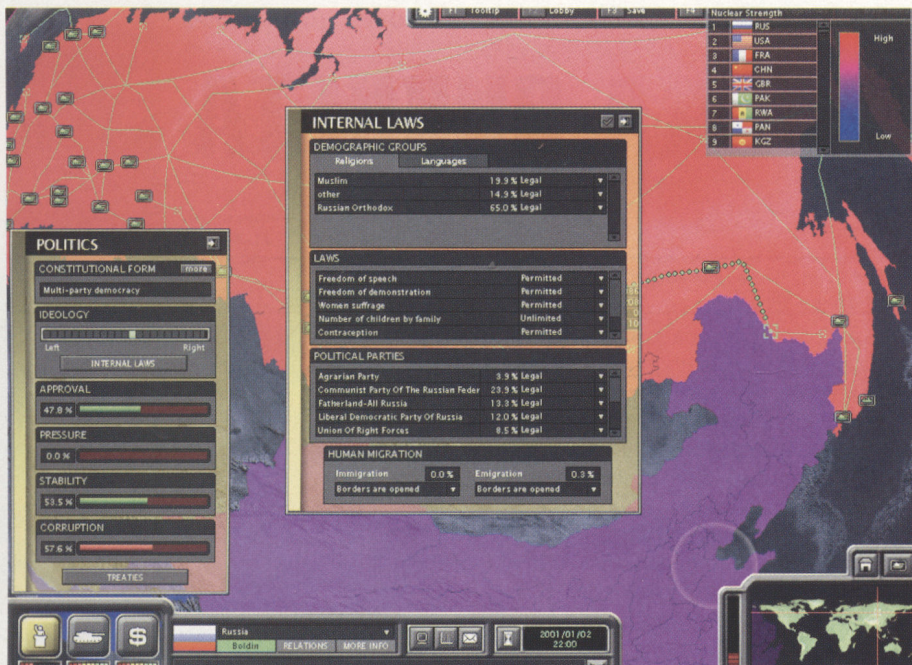
Ша, США!



Это он с виду неказистый, а по параметрам - аккурат Т-90







Если присмотреться, то среди партий можно найти и коммунистов, и "Единство", и "Яблоко"...

вам в свою многострадальную голову впихнуть такое количество информации для размышления, которое представить страшно. В Superpower 2 руководство страной поделено на три области, три сферы руководства, каждая из которых обладает просто зубодробительным количеством настроек, слайдиков, барчиков, циферок и нюансиков, которые завязаны между собой тесной сетью взаимодействий. Области управления выглядят следующим образом: политическая, военная и экономическая. Политика, вполне понятно, определяет внутреннее устройство государства, партийную систему, законы для населения и общий курс страны, колеблющийся от полнейшей демократии до абсолютной монархии. Кроме того, политика — это заключение неимоверного количества договоров с ближними и дальними соседями, вступление в различные международные организации, союзы (не только военные — есть и экономика, и культура, и даже благотворительность).

Экономическая часть игры по своей запутанности даже хуже политической. Тут вам не только планирова-

ние годового бюджета с распределением финансов государственным структурам в духе размазывания малянького кусочка сливочного масла по здоровенной краюхе черного хлеба, тут вам еще и 27 отраслей производства, выпускающих различные товары, которыми надо снабжать страну, а излишками торговать на мировом рынке.

Военное планирование, хоть оно и осваивается полетче экономики и политики, выглядит тоже непросто. Руководство войсками осуществляется на уровне группировок, армий, которые могут включать в себя пехоту, а также наземную, воздушную или морскую технику. Более того, все виды техники реальные, т.е. у России, скажем, из танков можно строить любой от Т-54 до Т-90. А если имеющиеся не нравятся, стоит разработать собственный дизайн: любая техника обладает рядом параметров, которые можно накрутить, исходя из уровня технического прогресса страны в данной области (сенсоры, малозаметность, скорость ходовой части и т.п.).

Сами боевые действия ведутся практически без участия игрока:



Несколько иное трактование фразы "Все флаги в гости к нам". В правом верхнем углу флажками указаны противники России в этом морском конфликте



Тематических карт для отображения ситуации на глобусе, как видите, предостаточно

просто передвигаешь группировку войск на вражескую территорию к такой же иконке войск противника и на тактическом экране выбираешь общую стратегию поведения — атаковать всеми силами, пулять ракетами изда-лека и т.д.

Ну и, конечно, если держава ядерная, можно устроить непокорным соседям натуральный фоллаут, были бы желание и возможность.

## Опупауэр

По сути, Superpower 2 — это не игра. Это пособие для начинающих президентов, после освоения которого нужно выдавать патент, позволяющий руководить странами с развивающейся экономикой. Потому что в обычных стратегиях ставятся задачи, подразумевающие какие-то пути решения. Здесь же у игрока просто есть стандартный набор рычагов современной власти, а цели как таковой нет. Что делать? Как обустроить родную Гваделупу? Какие приоритеты развития выбирать? Все это игрок должен решать самостоятельно. В отличие от настоящих президентов (у тех хоть советники по всем вопросам есть), в Superpower 2 присутствует только куцый tutorial. В общем, свобода действий во всей своей красе.

Но почему же тогда у такой замечательной игры столь низкий рейтинг? А многие ли из вас готовы очистить свой разум и стать президентом какой-нибудь страны со всеми ее экономическими хворями и социальными недугами, исцелять которые придется непосредственно вам?

## РЕЙТИНГ

Игровой интерес	6 x 0,40	ИТОГО	6.2
Графика	7 x 0,20		
Звук и музыка	4 x 0,10		
Оригинальность	7 x 0,20		
Ценность для жанра	6 x 0,10		

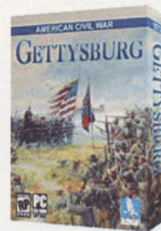
## Экономика должна быть экономной





Андрей "Pirx" Алаев

## ПОСЛЕДНЯЯ АТАКА ПИККЕТА

Историю пишут американцы.  
И. Жилин

Жанр Wargame Издатель Global Star Software Разработчик Cat Daddy Games Рекомендуются Pentium III 1,3 ГГц, 256 МБ RAM  
Количество дисков 1 CD Сайт [www.catdaddygames.com/gettysburg.html](http://www.catdaddygames.com/gettysburg.html)

Я долго думал, что же мне все-таки не понравилось в этом самом "Геттисберге", помимо, конечно, того факта, что эта игра лишь бледная тень того варгейма, который восемь лет назад выпустил Сид Мейер. Размышления привели меня к единственному варианту ответа: это не совсем игра. Обучающий продукт, историческое пособие, edutainment – да, причем все это вполне приличного качества. Но, увы, не игра, во всяком случае не варгейм в том смысле, который в это слово вкладывается.

Казалось бы, все на месте. Тема более чем популярная – Гражданская война в США, важная веха в истории этой империи, причем отображается грандиознейшая и известнейшая битва этой самой войны. Взят движок, который компания Cat Daddy Games уже опробовала в более глобальной игре на северо-южную тему, который доработан под нужды новой системы. Движок, отметим, вполне достойный и отвечающий современным требованиям к графическому оформлению стратегий средней руки. Взята простая и понятная пошаговая система. Где же этот, казалось бы, беспроблемный рецепт перестает работать?

Черт его знает. Для начала надо сказать, что образовательный блок в игре все-таки довольно слабый и рассчитан главным образом на человека, который мало что знает о Гражданской войне. Хотя, надо признать, что набор документов весьма интересен, и включает не только текст Конституции США и избранных речей Линкольна, но и конституцию Конфедерации и официальные решения законодательных органов южных штатов о выходе из Союза.

Авторы также совершенно зря создали нединамическую кампанию. Фактически, это просто набор сценариев, посвященных ключевым стычкам сражения, разворачивающихся на ограниченном пространстве и с ограниченным количеством юнитов. Даже обидно, что простаивает огромное моделированное пространство почти всех окрестностей Геттисберга. Кстати, не удивляйтесь тому факту, что в разных сценариях придется управлять войсками Юга и Севера поочередно.

Немного расстраивает и тот факт, что юниты сделаны безликими. То есть в бой вы ведете не третий Пенсильванский пехотный полк или двенадцатый Виргинский конный – нет, это просто Union Infantry и Confederate Cavalry. То есть ощущение от историчности происходящего сразу режется пополам. При этом авторы не стали заморачиваться с опытностью частей или их вооружением (часть войск в той войне еще была вооружена гладкоствольными ружьями), а просто ввели два типа пехотных юнитов: регулярные части и ополчение.

Сама система сначала выглядит вполне привлекательной. Поле разбито на гексы, причем при желании можно опустить камеру и разглядеть все подробности рельефа. Ход состоит из фазы приказов и фазы их выполнения, причем реализуются они, естественно, одновременно с приказами противника. Получается довольно реалистично, в бою учитываются и фактор возвышенности, расстояние и природные препятствия, казалось бы, все замечательно. Правда, потом приглядываешься и обнаруживаешь, что на самом деле Gettysburg не ушел



Как и во многих других играх, артиллерия в Gettysburg работает не по юнитам, а по площадям

далеко от системы наземных боев в последних Pirates! от все того же Сида Мейера. И сразу магия, которая только-только начала работать, исчезает, и играешь уже не из интереса, а как-то механически. И тут же замечаешь другие недостатки системы, например, совершенно жутко реализованные рукопашные схватки.

В общем, получилась типичная ни рыба ни мясо, которую не возьмут ни в Красную армию, ни еще куда. Не однозначное убожество, но серый и незаметный середнячок. В который раз люди берутся за реализацию тактических игр на тему Войны Севера и Юга, упуская из виду тот факт, что интересной и необычной та война была на оперативном и стратегическом уровне. Но в этом жанре, если не брать парадоксовскую Victoria ничего достойного не выходило чуть не с начала 90х годов прошлого века. Ну что же, подождем еще.

## РЕЙТИНГ

Игровой интерес 6 x 0,40  
Графика 6 x 0,20  
Звук и музыка 5 x 0,10  
Оригинальность 5 x 0,20  
Ценность для жанра 5 x 0,10

ИТОГО  
5.6

Самоубийственная атака Пиккета с точки зрения артиллеристов-северян



У немногочисленных северных батальонов нет ни одного шанса





Алексей РАТУШКИН

# И ГРЯНУЛ ГРОМ

Дэнни начал было снимать пальто. Его менеджер знал, что это только комедия. Пальто почему-то не снималось...  
Дж. Лондон. "Мексиканец"



Жанр Sport Издатель Iridon Interactive, Бука Разработчик RoundHouse Entertainment Русское название Битвы тяжеловесов  
Рекомендуется CPU 700 МГц, 128 МБ RAM, видеокарта 16 МБ Количество дисков 1 CD Сайт www.heavyweightthunder.com

## Бой за звание...

Добрый вечер! Мы рады представить главный поединок вечера! Бой за звание нового. Абсолютного. Симулятора. Бокса! В синем углу - претендент, Heavyweight Thunder. В красном - защищающее титул Субъективное Мнение. Редактор в ринге напоминает о недопустимости грязных приемов... краткое рукопожатие...

## Гонг!

Субъективное Мнение теснит оппонента. Да, графика НТ подкачала. Корявые текстуры, вырубленные туристическим топориком модели, скудное освещение. Все недоработки тренера сказываются с первых секунд боя. "Мультифильмообразность" стиля лишь усугубляет их. Не помогает и музыкальное оформление с главной темой в стиле "сельский рэп" и какими-то странными звуками, доносящимися из колонок.

Инициатива упущена, а ведь идет только первая минута боя... Претендент пропускает удар и падает! Редактор в ринге открывает счет...

## ...Eight, Nine, Out!

Этот бой нельзя назвать ни зрелищным, ни равным. Никогда еще Субъективное Мнение не одерживало такой безоговорочной победы. Пока претендента приводят в чувство, позвольте высказаться по поводу причин его поражения.

Графика НТ - лишь полбеды. В конце концов, кому-то такие демократичные системные придутся по вкусу. Кто-то даже не станет возражать, что в игре всего десять моделей боксеров.

Главный недостаток НТ - система управления. Разработчики серьезно отнеслись к проблеме нехватки на PC джойстиков и геймпадов и решили заточить ее под хвостатого друга. На бумаге все выглядело великолепно. Прижимаем кнопку, выписываем мышкой кренделя, отпускаем кнопку - боксер проводит удар. За перемещение и блоки отвечает клавиатура. Пять клавиш и старый добрый грызун - легко и изящно, в иных аркадах больше кнопок задействовано.

На деле получилось отвратительно. Кренделя, которые выписывает мышка, оказались замысловатыми, а главное - занимают эти движения слишком много времени. Научиться проводить комбинации тяжело, приходится обходиться азами. Пара джебов - противник поднял руки; пара хуков в корпус - противник опустил руки; прямой в челюсть. В таком ключе проходит весь бой. Крайне сложно пользоваться апшеркотами: движение мышкой занимает слишком много времени, а из-за неудобной камеры тяжело подгадать подходящий момент. Из-за камеры же не всегда можно увидеть начало атаки противника. Выскакивающая на экран подсказка не спасает.

Нет, человек, конечно, ко всему привыкает. Если вы убьете пару дней на освоение местных премудростей, то рано или поздно справитесь. Только стоит ли того НТ? Игра предлагает на выбор три режима: свободный бой, турнир и карьера. Все бои проводятся по схеме "пять раундов или три нокадауна". Бойцы наделены набором параметров, сводящихся к двум лайф-барам: здоровью и выносливости. Первый снижается из-за пропущенных ударов, второй - в результате собственных действий. Когда выносливость падает, боксер начинает медленнее двигаться, когда падает еще ниже - перестает блокировать удары. Если же опустошается полоска здо-

ровья, то боец переходит в горизонтальное положение. При этом непременно встает: первый раз на счет "четыре", второй - на "семь". После нокадауна и между раундов и здоровья, и выносливость частично восстанавливаются. Неплохо передающая особенности спортивного поединка схема изуродована невозможностью нокаутировать соперника в ходе одной атаки.

Режим карьеры вызывает недоумение. Тренеры здесь являются "артефактами" в стиле HoMM. Плюснадцать очков к чему-нибудь. Рост параметров происходит исключительно за счет экспы, получаемой за победы на ринге. Вместо развития профессиональных качеств подопечного, НТ предлагает заняться приобретением "престижа" - безделушек типа новых домов, яхт и прочего.

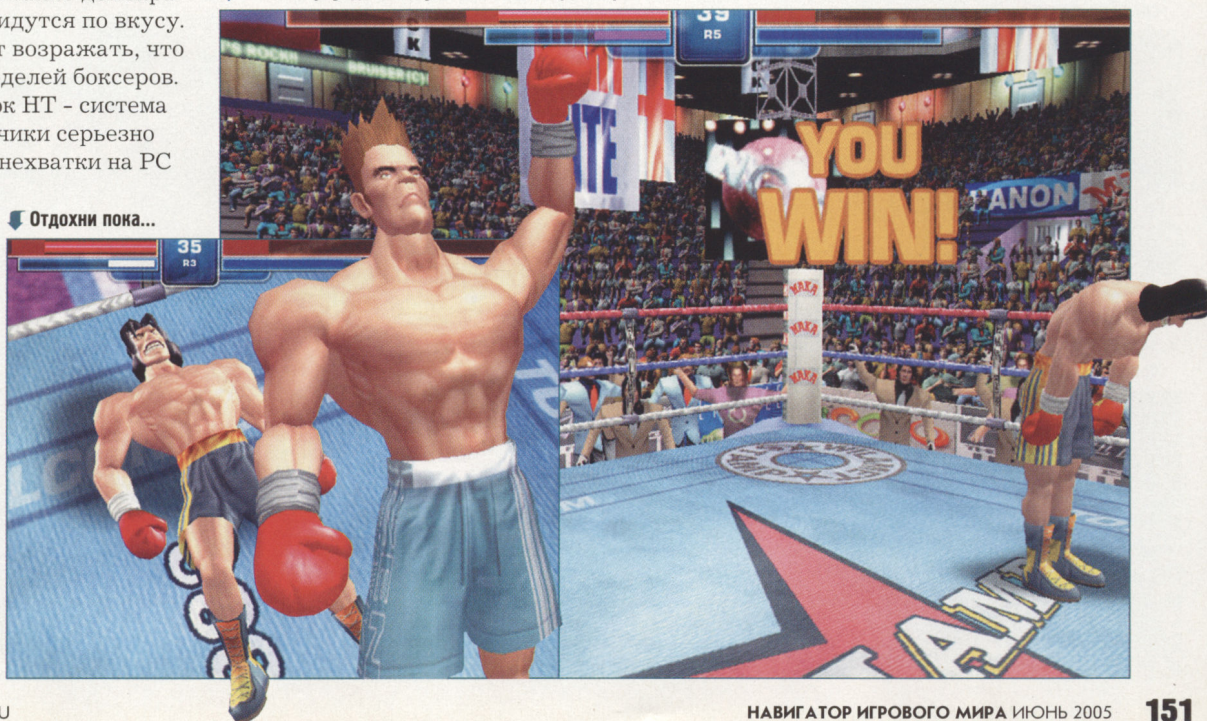
## Абсолютный чемпион

Когда появится игра с приличной графикой, вменяемым управлением, режимом тренировок, Субъективное Мнение уступит титул. По очкам, разумеется. Нокаутировать старика никому не удавалось.

## РЕЙТИНГ

Игровой интерес	6 x 0,40	ИТОГО ↓ <b>5.4</b>
Графика	5 x 0,20	
Звук и музыка	5 x 0,10	
Реализм	5 x 0,20	
Ценность для жанра	5 x 0,10	

В пятом раунде я его уложил-таки в третий раз





Гнэл УНАНЯН aka White Wolf

# ЧЕРНЫЙ ЯЩИК

- Петька, прибор!  
- Сорок, Васильяныч!  
- Что сорок?  
- А что прибор?!  
Бородатый анекдот



Жанр RPG Издатель 1C Разработчик Сатурн-плюс, Орион Рекомендуется Pentium 4 1,2 ГГц, 256 МБ ОЗУ, видеокарта 64 МБ  
Количество дисков 3 CD Сайт [games.1c.ru/borderzone/index.html](http://games.1c.ru/borderzone/index.html)

**У** каждой компании-разработчика компьютерных игр имеется свой внутренний кодекс чести, описывающий то, чего не может быть в игре, носящей логотип фирмы. Одни команды плюются при словосочетании "turn based", другие вздрагивают и мелко крестятся при одном только упоминании "action". В distinguished компании "Сатурн-плюс" (или "Орион"? Подробности разработки "Пограничья" мне, увы, неизвестны) под запрет попали такие, на первый взгляд, безобидные вещи, как автосохранение, мини-карта, всплывающие подсказки и приличный pathfinding. Все эти расслабляющие и, безусловно, вредные излишества были, видимо, удалены из диздока как пережитки аркадности и легкомыслия.

В результате "Пограничье" из заявленной Action/RPG превратилась в невообразимой мощи головоломку, решать которую приходится по большей части наобум.

## RTFM

Казуалов "Пограничье" срезает еще при генерации персонажа, чтоб не мучались. Ни одной подсказки, ни единого ободряющего слова встроенной справки не получают новички в этой игре. Только скучные строки таблиц статистики и навыков, напротив каждой из которых нарисованы плохо различимые на желтоватом фоне красные циферки. (И это тоже верно, кстати! Игрокам со слабым зрением нечего делать в суровых реалиях ролевых миров!) А запутаться тут есть в чем: шесть школ магии, одиннадцать

боевых навыков, восемь - общих. Ролевая система, как видим, весьма развесиста. Оружие тщательно рассортировано по видам, и каждому соответствует свой боевой навык, насчитывается целых двенадцать типов воздействия и шесть состояний. Одно радуется: классов всего три. Сказать какие или угадаете?

Впрочем, не все так страшно. Немного поиграв, вы поймете, что отравление можно не лечить, потому что оно само пройдет, а жить не мешает совершенно. Окажется, что сабля (колюще-режущее оружие) наносит одинаковый урон крысам и скелетам, хотя последним уколы должны быть вообще не страшны, а резать их весьма затруднительно. Иными словами, многие тонкости и проблемы, якобы заложенные в ролевую механику, ис-

парятся сами собой, и на их место придут другие.

А пока ничего не подозревающий игрок бежит читать мануал, но находит там тридцать пять страниц, в основном заполненных подробным описанием процесса инсталляции и кнопок интерфейса, с которыми можно было бы разобраться и без нудных нотаций в pdf-формате. В этом месте все нервные, слабовольные, малоохолные - одним словом, недостаточно хардкорные игроки с криками: "Да ну нафиг!" бросают это гиблое дело и бегут играть в "Дьяблу" или какой-нибудь ренегатский продукт типа Sacred.

Вы не поверите, друзья, но и это тоже правильно, ибо справиться с местным AI сопатрицев и pathfinding'ом могут только сильные духом и телом.

## Спотыкач

Без особых проблем наш главгерой (да и все остальные тоже) способен перемещаться только на открытой местности. Стоит только на его пути оказаться любому препятствию, как он начинает метаться, подобно летучей мыши, наткаясь на стены, камни, других персонажей и так далее. Особенно трудно ему даются лестницы и двери. Наиболее распространенный алгоритм нахождения пути, применяемый в "Пограничье", - "от двух бортов в лузу", что весьма неудобно, особенно в бою. Соратники по нелегкому

Лааажинис! Сколько раз говорено - фэйрболами в спину не пулять!



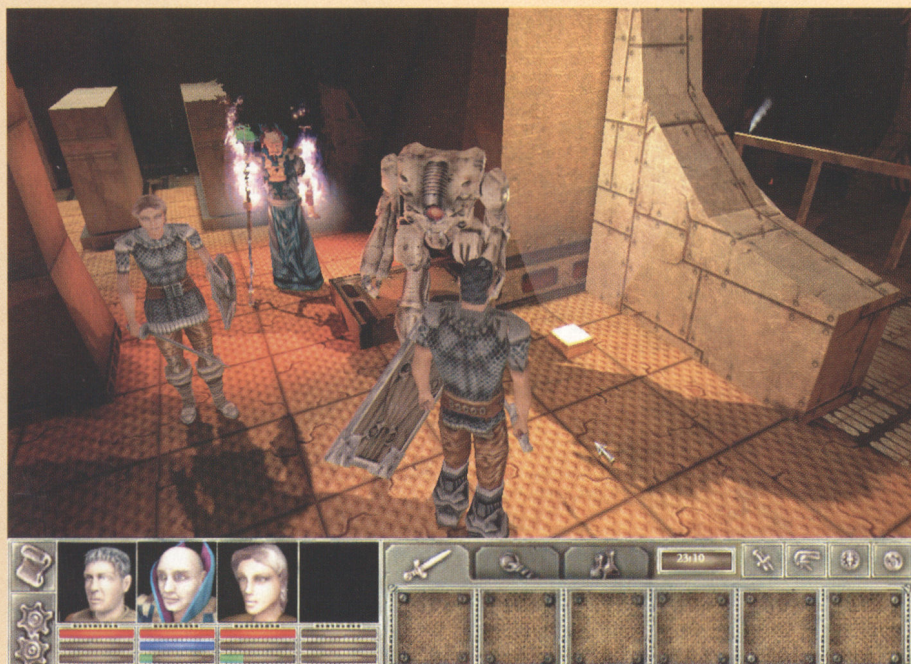
Это ворны. Очень полезные зверьки: у каждого в брюхе - слиток серебра



Главгерой и его верховое животное (хором): "Куда?! В Алузт? Это ж двести миль!"







Мда... такого шашкой не возьмешь, разве что динамитной

делу выполнения квестов напрямую не управляемы. Можно обратиться к ним с пламенной речью о том, как себя вести в бою, какую держать дистанцию и как распределять приоритеты по целям, но все это они пропускают мимо ушей. В результате маг, которому велено было в драку не лезть, бросается в рукопашную, едва увидев стаю монстров на горизонте, и бывает убит еще до того, как вы его хватите. Лучница при этом почему-то вынимает шпагу и стоит весь бой, ковыряясь ею в песке, хотя ей неоднократно было велено защищать товарищей по партии, не щадя живота своего. Мало того, напарники ежеминутно либо устают (еще одна фишка, роль которой в геймплее мне неясна) либо застревают в какой-нибудь детали ландшафта и остаются там торчать до перехода в следующую локацию.

Система начисления опыта весьма своеобразна. Каждому персу полагается только та экспа, которую он сам набил. Это было бы логично, если бы опыт давался за нанесенный урон, однако засчитываются только киллы. В результате низкоуровневый персонаж не в состоянии получить ни грамма опыта потому, что старшие това-

рищи успевают забить всех монстров в округе, пока бедняга ковыряется с одним. Когда же он наконец получает левелап, то оказывается, что развивать его, как нам хочется, нельзя. Мне, к примеру, позволили распределить очки у подведомственного мага только по боевым скиллам, в закладке же магических навыков все было раскидано автоматически. Зачем мне такой маг?

Особенно меня умиляет невозможность атаковать монстра первым. Иногда зверье игнорирует нашего протагониста и бредет прочь. Так вот попытки атаковать монстра со спины проваливаются: видимо, рука не поднимается у главгероя на такое коварство. Надо ли говорить, что после этого навык "Удар в спину" кажется издевательством?

Можно долго еще перечислять обиды, нанесенные разработчиками игроку. Вспомнить хотя бы куцее описание предметов, где поименованы необходимые навыки, но не указана требуемая их величина. В результате узнать, налезет ли на персонажа данный шлем, можно, только купив его и примерив. Можно припомнить отсутствие имен над неписями, что вынуж-



Вот этот ржавый компьютер - в действительности самая лживая и коварная машина во всем Пограничье



Разборка в долине Скелетов. Скелетики, истати, весьма щедры на лут, советуем их навещать

дает ходить и разговаривать со всеми подряд, пока не найдешь нужного человека. Уместно посетовать на отсутствие карты и необходимость плутать по обширным и плохо освещенным подземельям, полагаясь только на зрительную память. Да много чего, всего не упомянешь, да и не стоит. Вряд ли от этого разваливающаяся на части механика "Пограничья" станет меньше скрипеть и заедать на крутых поворотах.

## Бутерброд наоборот

Игра производит впечатление картины великого художника, поверх которой бездарные и не в меру ретивые ученики наляпали кривоватые каракули. Великолепный, неординарный, сложный мир "Пограничья", разнообразная и идеально выпестованная архитектура городов и деревень (в каждом населенном пункте - собственный стиль), захватывающий и полный загадок сюжет манят игрока и зовут окунуться в самую гущу событий. Но как пробиться сквозь покрывающий все это великолепие толстый слой халтуры в виде угловатых моделей, отсутствия озвучки неписей, одинаковых для всех неквестовых персонажей ответов? Как бороться с невменяемым AI и постоянными, буквально за каждой дверью, загрузками уровней (карта перегружается даже при изменении времени суток)?! Как справиться с игрой, которая нас не любит и всеми доступными ей средствами пытается выкинуть вон? Ответ прост: стиснув зубы.

Потому, что на безрыбье... ну, вы знаете.

## РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7 × 0,40
Графика	6 × 0,20
Звук и музыка	5 × 0,10
Сбалансированность	5 × 0,20
Ценность для жанра	5 × 0,10

ИТОГО ↓  
**6.0**

Попытка ограбления этого заведения окончилась выносом тел всей партии: охрана серьезнейшая







# ПОДЗЕМНЫЕ МОРДЫ



Командир обязан думать!  
Понимаете? Думать, а не просто шашкой махать!  
к/ф "Офицеры"

Жанр Old school RPG Издатель Dreamcatcher Interactive, 1С Разработчик Heuristic Park Рекомендуется Pentium 4 2,4 ГГц, 512 МБ ОЗУ, видеокарта 128 МБ  
Количество дисков 3 CD Сайт games.1c.ru/dungeon\_lords/

**Я** уж грешным делом думал, что настоящих old school RPG мы больше не увидим, и потому тихонько поигрывал в Dark Queen of Krynn, Ishar 2: Messengers of Doom и ранние M&M. Ан нет, есть еще разработчики, которые помнят, как делать красиво настоящим ролевикам. Да-да, тем самым ортодоксам, которые ни за что не променяют затхлый воздух подземелий, наполненный рыком и топотом монстров, на живописные пикники в обществе излишне болтливых сопатрийцев.

Dungeon Lords слеплена из одного цельного куска сырого мяса и не предназначена для легкомысленной пирушки на лужайке возле родового замка. Ее надо грызть у костра, в лесной чаще, после целого дня ожесточенных схваток, рыча от удовольствия и голода.

(С) D.W. Bradley

Старый конь, как известно, борозды не портит. Возможно, на Дэвида Брэдли не снисходят такие же парадоксальные озарения, как на Питера Молинье, но он крепкий профессионал (участие в трех сериях Wizardry — это вам не фунт изюма) и, что такое ролевая игра, знает не понаслышке. Такое ощущение, что у него есть собственное мнение о будущем жанра RPG, и он настойчиво продвигает свою точку зрения в игровые массы. Первая попытка, Wizards & Warriors, была не очень удачной, поскольку тогда над коллективом Heuristic Park еще довели многие стереотипы прошлых времен, и все получилось слишком похожим на GoldBox-игры. Dungeon Lords, напротив, выглядит очень современно, да и механика у нее посвежее.

На свалку истории выброшена сложная D&D-образная ролевая система. Основные статы, впрочем, не тронуты. STR, DXT, AGI, INT и CON (которая зачем-то переименована в Vitality) на своем законном месте. Кроме того, присутствует Honor, представляющий собой что-то среднее между СНА (харизмой — прим. ред.) и репутацией. Имеется шесть рас, среди которых, помимо стандартного набора "люди-эльфы-гномы", представлены довольно экзотические виды, впрочем, сильно смахивающие на тех, что были в Wizardry. Система классовая, напоминающая ту, что была

в серии Might & Magic, а теперь используется в некоторых MMORPG (в DAoC, например). Четыре начальных класса — Воин, Маг, Клирик и Вор — по мере роста навыков и выполнения квестов получают ту или иную специализацию. На выходе имеем достаточно разный набор характеристик внутри одного класса. Скажем, Воин, избравший карьеру Рыцаря, сильно отличается от Воина, идущего по пути Тигра и Дракона. Навыки разделены на пять категорий: Оружейные, Дос-

пешные, Общие, Магические и Воровские. Набор скиллов у начальных классов почти одинаков. По мере приобретения классовых специализаций становятся доступны специфические продвинутые скиллы.

Отменен левелап как таковой. Персонажу все еще считаются уровни, но смысл этого процесса совершенно не тот, что был раньше. Увеличение каждого стата или скилла выражено в некотором количестве опыта, набрав которое, можно немедленно повысить нужный навык или стат. Стоимость каждой последующей ступени, естественно, растет в геометрической прогрессии.

Может показаться, что в DL легко прокачать универсального солдата, раздувая все навыки подряд, была бы экспа в достаточном количестве, однако вряд ли это возможно. Сложность заключается в том, что стоимость навыков зависит от выбранного класса, а стоимость увеличения статов — от расы. Например, нарастить воину навык владения мечом раз в десять дешевле, чем то же самое для

Так выглядит экран инвентаря







Этот красавец - один из первых боссов - попьет вам немало крови



Ну вот, опять эти змеи в дверях застряли!

мага. А, скажем, цифра 15 в графе "Ловкость" у эльфа обойдется вам почти даром по сравнению с тем, что требуется в случае с гномом. Так что можно, конечно, учить мага носить среднюю броню и орудовать копьём, но долго вы так не протянете. Дело в том, что с ростом уровня персонажа растут и уровни монстров (такой же подход был применен в Wizardry), так что вопроса, на что потратить заработанную за один левел экспу, на +5 к профильному навыку или +1 к непрофильному, не возникает в принципе. Если же вы растратили опыт на непрофильные навыки, то в какой-то момент вас начнут рвать на куски безо всякой жалости.

## Без компромиссов

Те, кто самолично не проходил безжалостное рубилово ранних ролевиков типа Eye of Beholder или первых "Ультим", будут, вне всяких сомнений, жаловаться на количество и злобность монстров. Однако для RPG старой школы бесконечные бои не явля-

ются чем-то необычным. Здесь просто так принято: респавнить группу врагов каждую минуту, проверяя игрока на выносливость и твердость характера. DL отзывается респавном на каждое неловкое движение нашего персонажа. Сработала ловушка в сундуке - жди банду гоблинов; заплутал в канализации - отбивай ежеминутно стаи крыс и слизней до тех пор, пока не вылезешь на свет божий. Сила монстров и напряженность схваток предельные: мелкие твари атакуют многочисленными группами, окружая героя; слизи выпускают газы, от которых персонаж кашляет и теряет возможность атаковать; гоблины зажимают в угол и расстреливают из луков; попадание баллисты приводит к полету вперед спиной до ближайшей стены. Разработчикам плевать, что ваш боец только-только научился носить легкую броню, они вытаскивают из какой-то ниши боевого тролля, и крутитесь, как хотите.

Боевая система DL смахивает на ту, что была в Gothic, но выиграть

бой, быстро кликая мышью и бегая кругами, не удастся. Интерфейс полностью удален с экрана, чтобы дать возможность игроку видеть окрестности и планировать тактику боя. А планировать придется постоянно. Экипировка из погони за навороченными штотками превращена в подбор оптимального комплекта оружия и брони. Персонаж может воспользоваться любым предметом, но вещи и оружие, не подходящие ему по классу или уровню, дают пенальти к скорости, точности и другим характеристикам. Поэтому, прежде чем напялить тяжелую броню, надо трижды подумать, сможешь ли ты в ней эффективно сражаться. Оружие имеет разную длину, что прямо влияет на рисунок боя. Уже после второй-третьей схватки становится ясно, какая разница между мечом (5 футов и 6 дюймов) и копьём (6 футов ровно) и что в каком случае нужно использовать. При достижении определенных уровней в соответствующих скиллах персонаж получает возможность использовать спецудары и уклоняться. Единственная поправка, сделанная разработчиками, - это постановка боя на паузу при открытии инвентаря или экрана статистик. Суммируя, хочу сказать, что путь к победе в DL лежит через маневрирование и грамотное комбинирование ударов и блоков, а не через накачку скиллов и приобретение раритетных артефактов.

Магическая система также сильно отличается от классической. Маны как таковой нет, деления на стихийные школы - тоже. Магии, отвечающие за нападение и защиту (Arcane и Celestial соответственно), практически одинаковы по смыслу. Количество зарядов каждого заклинания зависит от количества найденных или купленных магических книг (в случае с Celestial - это кристаллы). После использования заклинания кристалл или книга некоторое время заряжается, в зависимости от навыка в данной магии.

## Обезвреживание ловушек превращено в небольшую аркаду с большими последствиями







Навык владения магическим оружием позволяет высвобождать из посоха энергию и наносить дополнительный урон



Чего ради гоблинские шаманы так взъелись на меня? Я ж просто спросил, не состоят ли они в родстве с зелеными мартышками

Рунная магия более универсальна, основная ее направленность – это баффы, в том числе и групповые. Количество зарядов зависит от наличия рун, необходимых для сотворения нужного заклинания, скорость перезарядки рун – от навыка рунной магии.

Последний тип магии – Nether – это область алхимии. Заклинания этой школы отвечают за дебаффинг, псионику и вызов существ. Спеллы состояются из алхимических рецептов и являются одноразовыми. Впрочем, можно наметать себе сколько угодно заклинаний, были бы ингредиенты.

Беглый осмотр внушительного списка заклинаний (каждая школа магии имеет десять уровней) показывает, что маги должны рулить, однако некоторое неудобство магического интерфейса и сложность прохождения магом на начальных стадиях не позволяет пока проверить это предположение.

### Семимесячный шедевр

Dungeon Lords появился на свет намного раньше срока. Это становится понятно уже в самом начале, когда в окне генерации персонажа оказываются неактивными кнопки изменения внешности. Дальше – больше. Отсутствует карта, кнопка есть, а карты нет. В городах и подземельях это не напрягает совершенно, поскольку и те и другие любовно изготовлены вручную и запоминаются моментально, а вот на открытой местности – беда. Мир DL огромен, отойдя от города, можно проплутать по лесу бог знает сколько времени и сгинуть на каком-нибудь болоте. Вышедший патч решает, в основном, технические проблемы, но есть вещи, которые никаким патчем не исправишь. Например, нет озвучки многих неписей, комнаты в таверне Фаргроу (первый по сюжету город) богато меблированы, а в эльфийском Аринделе – пустая комната, только камин торчит в стене. Добавьте сюда практические

пустые улицы городов и безлюдные таверны, и картина станет ясна.

Дыры в игровом балансе затыкались в последний момент. В частности система сбора трофеев носит на себе безобразную заплатку: если у вас в рюкзаке есть какой-то предмет, то второй такой же подобрать не можете, исключение сделано только для алхимических ингредиентов и других магических принадлежностей. Понятное дело, что если давать игроку собирать весь лут, то экономика полетит в тартарары после первого же похода в подземелье. Дело в том, что из каждого монстра определенного вида выпадает стандартный набор шмоток, а монстров много. Сделать же систему рандомизации лута не успели, видимо. Не все благополучно и с движком. Мелкие монстры, атакующие большой группой, типа змей или крыс часто застревают в дверях, арках и других проходах. Монстры и персонаж залезают на стенки, некоторые монстры не могут подойти к определенным объектам (например, волки не

приближаются к частоколу). Впрочем, работа в Neuristic Park не прекращается, анонсирован патч 1.2, в котором будет карта, причешется баланс и случится еще много чего хорошего.

Есть надежда, что DL станет великолепной ролевой игрой в лучших традициях жанра. Надежда эта основана на том, что Бредли занят ни много ни мало модернизацией классических ролевых систем и выведением новой формулы успеха PRG. Следует признать, что результат как минимум любопытен. Пока же выставим игре рейтинг, отражающий уровень готовности версии 1.1, и будем ждать версию 1.2



### РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8 x 0,40
Графика	8 x 0,20
Звук и музыка	7 x 0,10
Сбалансированность	7 x 0,20
Ценность для жанра	9 x 0,10

ИТОГО  
**7.8**

На этого тролля можно посмотреть за пять монет на площади Фаргроу, на других – бесплатно в лесу





# ДОГ-ШОУ

## “Я И МОИ ПИЛОТЫ”



Анна ЩЕГЛОВА

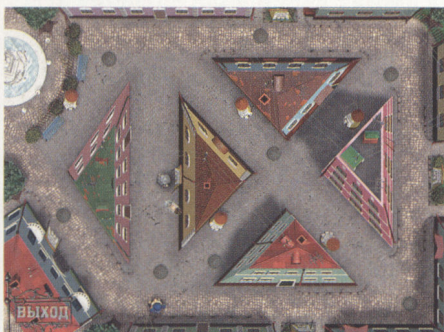
И вот так на куски себя рвешь, каждый раз... каждый раз! Для искусства... чтобы эти подонки маленькие мышкой щелкали. Алексей Колган, голос Братьев Пилотов, во время озвучки



Жанр Квест Издатель 1С Разработчик К-Д ЛАБ Рекомендуется Pentium III 700 МГц, 128 МБ RAM Количество дисков 2 CD Сайт games.1c.ru/piloty\_sobakovod

**Б**ратья Пилоты не сдают позиций и по-прежнему самоотверженно борются с преступностью. А нет преступности - не беда, все равно они будут бороться. За кого? За идею, конечно же! На этот раз им предстоит найти раритетный водолазный костюм одного известного деятеля, Фоки Малдырина, водолаза и человека. Некоторое время назад в Бердичеве Фока совершил погружение к Затопленной Канцелярии Клуба Собаководов. После этого он навсегда перестал быть водолазом и незамедлительно покинул город, а составляющие его последнего подводного костюма оказались в руках членов клуба.

Вы спросите, причем здесь водолазы, собаководы, какой-то Фока Малдырин и, главное, зачем все это оказалось в одном сюжете? А ответ очевиден - это так хорошо умеет гулять здоровое воображение авторов игры.



Не квест, а настоящая пошаговая стратегия - мини-игра “обмани дворника”

### Полет фантазий

В противовес общей концепции игры хочется обозначить хотя бы капельку объективности. Итак, если вы играли в “Огородных Вредителей” (они же первые трехмерные “Пилоты”) и вам это не понравилось, то с очень маленькой степенью вероятности придется по вкусу “Тайны Собаководов”. Если не играли, но заинтересованы - попробуйте, это, по меньшей мере, своеобразно.

Графика и большая часть локаций повторяют первую часть. Впрочем, для галочки, на старых локациях нарисовали несколько новых предметов, по которым можно кликнуть, и они в ответ немного пошевеливаются. Это неудивительно, так как “Клуб Собаководов” создавали еще до релиза “Огородных Вредителей”. В одном интервью сценарист серии Михаил Пискунов открыл простую истину: оказывается, разработчикам гораздо удобнее наклепать сразу несколько игр, чем долго раскачиваться от одной части к другой.

В связи с этим и было принято решение не упускать боевой настрой и не снижать производственного темпа. Складывается впечатление, что авторы не обошлись без допинга. Такого хорошего и очень действенного дурманящего стимулятора креативности. Иного объяснения полету фантазии сложно придумать.

Лучшее в “Клубе Собаководов” - это смысл. Потому что его в этой игре просто нет. Ноль умственной нагрузки. Зеро гипотетических предположений. Что такое вообще этот ваш здравый смысл? Забудьте о нем. Пора запомнить, что в Бердичеве царят одурманенная логичность и нескончаемые потоки иррационального бреда. Совершая немисловатые действия, персонажи произносят замечательные адекватные окружающей обстановке фразы. Быть может, в это не стоит играть, но, без сомнения, стоит слышать.



### Что-то новое

Обязательные пилотные мини-игры пополнились неким подобием тетриса и хитрой цепочкой, смахивающей на старую добрую The Incredible Machine. Персонажи, с которыми придется встретиться по ходу игры, колоритны и душевно разносторонни. Инженер Гарин завершит парадокс отсутствия важного болта. Говорящий холодильник станет просить наклейки подозрительно игривым женским голосом, а Человек в черном, как и раньше,

останется скрытным, но будет пойман.

Игра состоит из двух частей. В первой - Братья Пилоты разбираются в том, что именно от них требуется сделать. Во второй - запутываются окончательно, но вида не показывают. Сыщики станут членами Клуба Собаководов и обзаведутся новым партнером - милым пылесборником скотчтерьером. Пес будет выполнять некоторые наипростейшие линейные действия, но не волнуйтесь: Коллеге тоже останется, чем заняться.

Идейно игра не заканчивает серию трехмерных Пилотов. Так что, если вам понравилось продолжение, извольте в будущем купить завершение линейки. Разработчики излишне самоуверенны? Возможно. Но сейчас это лучшее, что дают из русских квестов. И, надо отметить, оно пользуется спросом.

Имеет ли это смысл? Бросьте. Не станем же мы искать смысл в этом загадочном жанре.

Господин на заднем плане скромно величает себя будущим властелином мира



Дядя, который висит на дереве, просит не отвлекать его - он работает



### РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7.0/10
Графика	7.0/10
Звук и музыка	6.0/10
Реализм	6.0/10
Ценность для жанра	5.0/10

ИТОГО  
**6.5**



## СКАЗ ПРО

стрелыца...

Получается, на мне  
Вся политика в стране:  
Не добуду куропатку -  
Беспрерывно быть войне.

Л.Филатов. "Про Федота-стрельца, удалого молодца"

Жанр RPG / Тактическая стратегия Издатель 1C Разработчик Novic&Co, Nival Рекомендуется Pentium 4 2,2 ГГц, 512 МБ ОЗУ, видеокарта 128 МБ  
Количество дисков 3 CD Сайт [www.nival.com/hs\\_ru](http://www.nival.com/hs_ru)

"Сerp и Молот" - это наглядный пример того, как должен и будет действовать игровой бизнес, вступивший в пору индустриальной зрелости. Суть модели в том, что маститые разработчики, имеющие опыт и средства, создают технологию, движок и инструментарий, указывая в общих чертах концепцию будущих игр. После этого небольшие студии или команды начинающих игроделов под присмотром старших товарищей выдают на-гора шедевры, наполняющие радостью не только кошелек издателя, но и души простых игроков.

Модель не нова, придумали ее в id Software уже давно, но до недавних пор она применялась, в основном, для шутеров. Однако же молитвами "Нивала" идея лицензировать движки прижилась и на стратегической ниве. Тут надо еще вот что отметить: посмотрите, как по-разному сложились судьбы "Блицкрига" и "Операции: SS". Первый обзавелся многочисленным, но в массе своей бездарным потомством. Второй же порадовал "Часовыми", восхитил "Серпом и Молотом" и, судя по всему, намеревается удивить "Ночным Дозором".

Почему такие разные результаты спрашивается? Да потому, что дети "Блицкрига" росли без родительского присмотра, а потомки "Операции: SS"

выпестованы при непосредственном участии "Нивала". Отсюда и качество, побивающее блицкриговское количество одной левой.

## Федот, да не тот

Внешнее сходство СиМ с исходным продуктом не должно никого обманывать - перед нами совершенно другая по динамике и балансу игра. Изменив несколько ключевых шестеренок, Novik сотоварищи заставили крутиться давно знакомый механизм SS в противоположном направлении. Во-первых, повсеместно введено реальное время: не успел к назначенному сроку в кафе на встречу с осведомителем - добро пожаловать в другую сценарную ветку; провозился со сбором тро-

феев дольше, чем нужно было, - изволь разобраться с подоспевшим подкреплением. Время дышит в спину с первой минуты до последней, заставляя лихорадочно соображать, принимать поспешные решения, ошибаться. Во-вторых, введено ограничение на вес: как только нагрузка становится больше ста процентов, количество очков действия в пошаговом режиме уменьшается пропорционально количеству лишних килограммов. Теперь ходить в тяжелом бронежилете с пулеметом наперевес и с базуккой в рюкзаке не под силу даже дюжему гренадеру. Привычку таскать с собой два ствола и кучу гранат придется оставить. Отныне в рюкзаке - только самое необходимое: по паре обоем для ос-

## А говорили, что радиация невидима



## Граната - лучший подарок автомобилисту







Игорь: "А я ведь им кричал, чтоб не открывали дверь".  
Фидель: "Ох уж мне эти американцы. Никого не слушают"

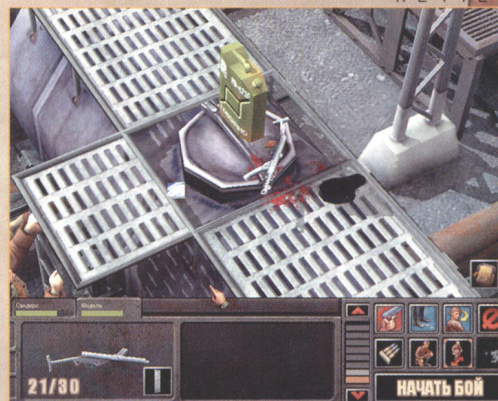
новного оружия и пистолета, две-три гранаты и что-нибудь медицинское. В третьих, отменена возможность прятаться, где и когда попало. Днем теперь не замаскируешься, ночью не рекомендуется проходить близко от источников света. Таким образом, нереально рулившие в SS разведчики изрядно подрастеряли прыть, хотя недооценивать их и теперь не стоит. В-четвертых, форма одежды и наличие оружия в руках очень влияют на то, как к вам относятся окружающие. Вряд ли кто-то пойдет в город, нарядившись в немецкую форму, но вот подделать найденное после перестрелки удостоверение догадаться не все. Влияние формы не только помогает ролевой составляющей, но и сказывается на тактической части. Дело в том, что винтовку или автомат под рукой не спрячешь, поэтому посещать город придется в лучшем случае с пистолетом. Есть, правда, одна уловка, позволяющая пронести мимо полиции крупный калибр, но я о ней рассказывать не буду - ищите сами.

И, наконец, в-пятых, примерно половина диалогов нелинейна. Стоит только брякнуть что-нибудь опрометчивое, и сюжет, взрывнувшись, несется в совершенно неожиданном направлении. Советую тщательно размышлять над каждым словом: тут вам не голливудский боевик с единственно правильным ответом "Сэр, да, сэр!" на все случаи жизни. В СиМ даже выбор напитка в баре не случаен.

### Почти в "яблочко"

Наверняка многие читатели, а вполне вероятно, и кое-кто из разработчиков удивятся, увидев обзор по СиМ в ролевом разделе журнала: продукт-то позиционируется в первую очередь как тактическая стратегия. Но когда я задумываюсь над тем, что мне запомнилось в игре - сюжет, атмосфера или бои, на что я потратил больше времени и внимания, от чего получил максимум удовольствия, в конце концов, то прихожу к выводу, что ролевые элементы вышли гораздо ярче стратегических. Конечно, сказывается мой опыт прохождения SS и "Часовых" (новичку или казуалу боевки СиМ покажутся излишне сложными: они действительно сложнее, чем в предыдущих играх серии), но, даже если бы я осваивал тактические премудрости с нуля, ролеплея было бы все равно больше, чем тактики. Жаль, что сами разработчики иначе расставляли акценты, из СиМ могла получиться великолепная полномасштабная RPG, резервы для этого имеются. Следовало бы, например, углубить тему взаимоотношений в команде, благо публика там подобралась разношерстная, и почва для симпатий и антипатий образовалась богатейшая. Множество потенциальных возможностей таит и сам сеттинг. Недавно закончилась война, люди еще помнят ее ужасы, кто-то затаился, кто-то жаждет реванша, кто-то ищет пропавших родственников, да мало ли чего может быть во взбаламученном обществе?

Особенно понравилось то, что решения сюжетных квестов не так очевидны, как это принято в играх последних лет. В СиМ нет роялей в кустах или болтливых неписей, которые открытым текстом поведают вам, как лучше поступить в той или иной ситуации. Мне, например, пришлось по-



Пачка "Беломора", ППС-43 и канистра с надписью "Токсично". Ну, прямо как дети

рядком помозговать, прежде чем я понял, как спрятать канистры с токсичным.

О сюжете принципиально не скажу ни слова, хотя сам уже успел почитать три различных варианта концовок, и это явно не все, что заготовили Novik&Co. Разбирайтесь самостоятельно. Впрочем, одну вещь упомянуть придется. Хитросплетения сюжетных линий так сложны, что разработчики иногда теряют контроль над ними, допуская тупики. В общем, подсказка такая: если решите работать на Зигмунда, берегите Ларри. В противном случае придется переигрывать почти с самого начала. В остальном замечаний к реализации нет, несколько мелких багов и один очень серьезный устранены патчем. Поставьте его обязательно, иначе упресть в еще один сюжетный тупик. Хочется также отметить качественную литературную часть. Исключительно добротные диалоги, сочные образы, прекрасная озвучка, правдоподобные тексты донесений - все это оставляет очень приятное впечатление.

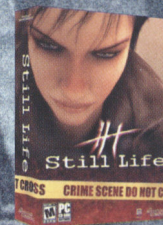
Радостно все-таки, что не перевелись еще на Руси люди, у которых есть время, силы и желание делать игры для думающего игрока. Люди, которые могут позволить себе отрисовать здоровенную локацию с тысячей мелких деталей только для того, чтобы игрок примчался, быстро оббежал заброшенное здание, воскликнул в сердцах "Ах ты, черт - опоздал!" и умчался дальше, догоняя мелькнувший за поворотом призрак удачи. Радостно, что есть и те, кто все это дело финансирует и поддерживает технологически. После бульонных кубиков типа SW: KotOR2, даже тот, весьма ограниченный по меркам RPG, ролевой аспект, который присутствует в СиМ, проливается бальзамом на душевные раны старого ролевика. Низкий всем поклон, спасибо, порадовали старика.

### РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9 x 0,40
Графика	9 x 0,20
Звук и музыка	9 x 0,10
Сбалансированность	8 x 0,20
Ценность для жанра	8 x 0,10

ИТОГО  
**8.7**





Клэр: Любопытство кошку убило.  
Виктория: Но у кошки девять жизней.  
Игровой диалог

# Рукописи не горят

Жанр Adventure Издатель The Adventure Company Разработчик MC2-Microids Рекомендуется Pentium III 1 ГГц, 256 МБ RAM, видеокарта 128 МБ  
Количество дисков 3 CD Сайт [www.stilllife-game.com](http://www.stilllife-game.com)

**М**ышки к бою, господа. Ибо нам снова есть во что поиграть. Компания Microids, родитель бессмертных Syberia и Post Mortem, наконец-то закончила работу над новой приключенческой игрой Still Life.

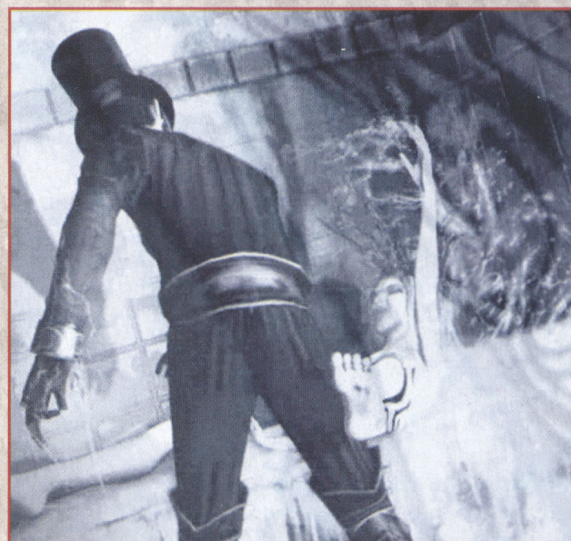
Отдадим должное авторам. Новая адвенчура удалась на славу. Очередным выстрелом им опять удалось попасть в лучшую часть жанра. Still Life резко и выгодно отличается от середнячков и всех прочих, мягко говоря, не самых удачных игр. Впрочем, здесь нечему удивляться, ведь у Microids за плечами скопился уже достаточный опыт и несколько грандиозных триумфов.

## Родственные связи

Играть нам предстоит за двух персонажей. Но не ждите управления непобедимым альянсом – каждый из них будет попадать в нашу власть попеременно. Итак, в наличии имеется герой и героиня. Героиню зовут Виктория Макферсон. Она – блистательный агент ФБР, решительная и оправданно самоуверенная девушка. Оставим разговор о ее внешности – как может

главная героиня хорошей адвенчуры оказаться непривлекательной? Ранее Виктория не была замечена в компьютерных играх. Чего не скажешь о персонаже номер два, Гасе Макферсоне, который уже успел засветиться в детективе Post Mortem в не столь отдаленном 2002 году.

Если вы еще не догадались – перед нами два крайне сообразительных и находчивых родственника. Оба они молоды, хотя приходится друг другу дедушкой и внучкой. Дело в том, что действие игры разворачивается в двух временных периодах: в наши дни и три четверти века назад. Возможно, вы будете удивлены, но немного изменилось за прошедшие семьдесят пять лет.

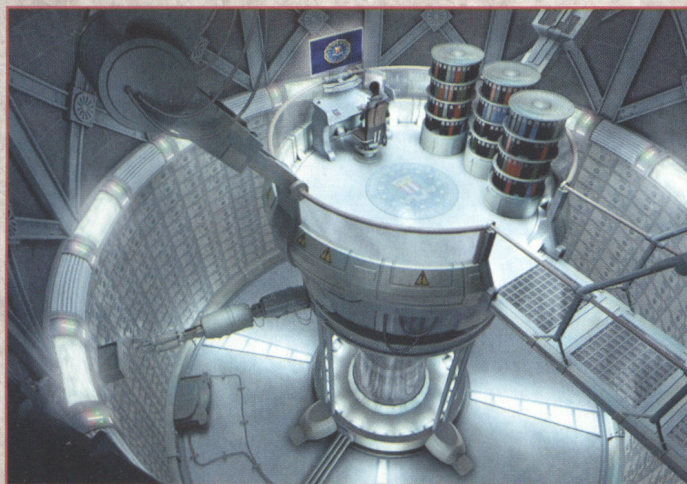


Тайственный убийца в маске творит очередное злодеяние

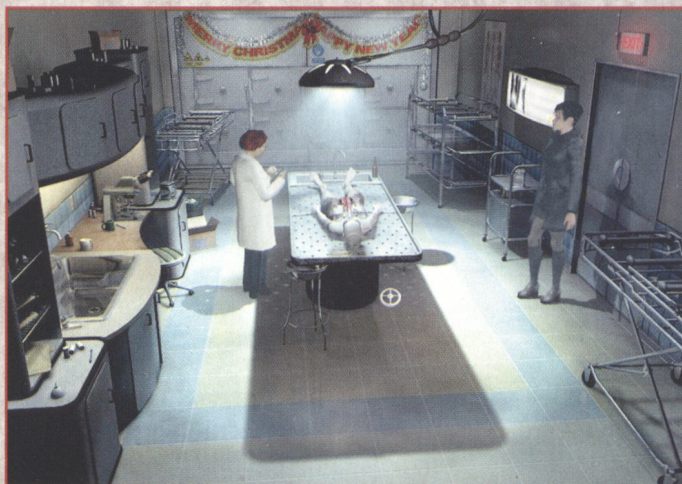
## Это он. Эталон

Вступительный ролик являет собою образчик того, какой должна быть заставка к детективной игре. Яркой и величественной. Тайственной и интригующей. Действительно мощный стимулом провести за игрой хотя бы несколько минут. А этого времени вполне хватит, чтобы показать, на что

Огромные архивы ФБР. Тем не менее, Виктория не найдет здесь интересующей ее информации. Чтобы ее тут не оказалось, позаботился Гас



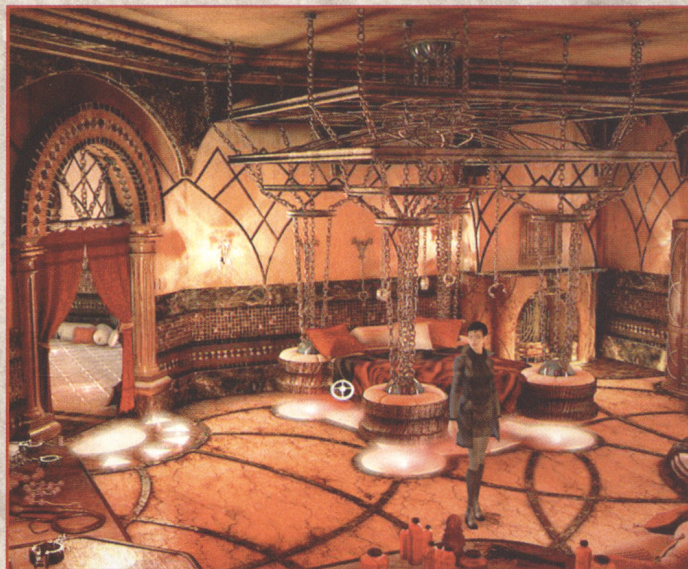
Медицинский эксперт искренне удивлен! Рождественские гирлянды немного странно смотрятся в стенах морга







Виктория читает записи Гаса. Сейчас произойдет первое перемещение во времени



"Милая кровать", - говорит Виктория, едва оказавшись в комнате

способна Still Life. (К слову, демо-версия была выложена на нашем диске в апрельском номере. Раздумываете о приобретении - обязательно посмотрите.)

Вечер. В картинной галерее своего близкого друга Ричарда Виктория рассматривает экспозицию одного талантливой, но малоизвестного художника. Звонок ее мобильного телефона, черного и с антенной, совсем как у Кейт Уолкер. Вызываете? Уже лечу! На своем джипе, объекте зависти коллег, она едет к месту преступления.

В Чикаго орудует серийный убийца. Только что обнаружена пятая жертва. Старый распатанный дом, второй этаж, заполненная смесью из воды и крови ванна, распотрошенный женский труп. Несмотря на достоверное отображение на экране, это ни в коем случае не вызывает отвращения. Редкие, казалось бы, отвратительные моменты отнюдь не давят на психику. Напротив - они совершенно органично вписываются в сюжет.



Виктория расследует это дело. А ведь много лет назад практически такой же серией преступлений занимался ее дедушка.

## Огонь, вода и медные трубы

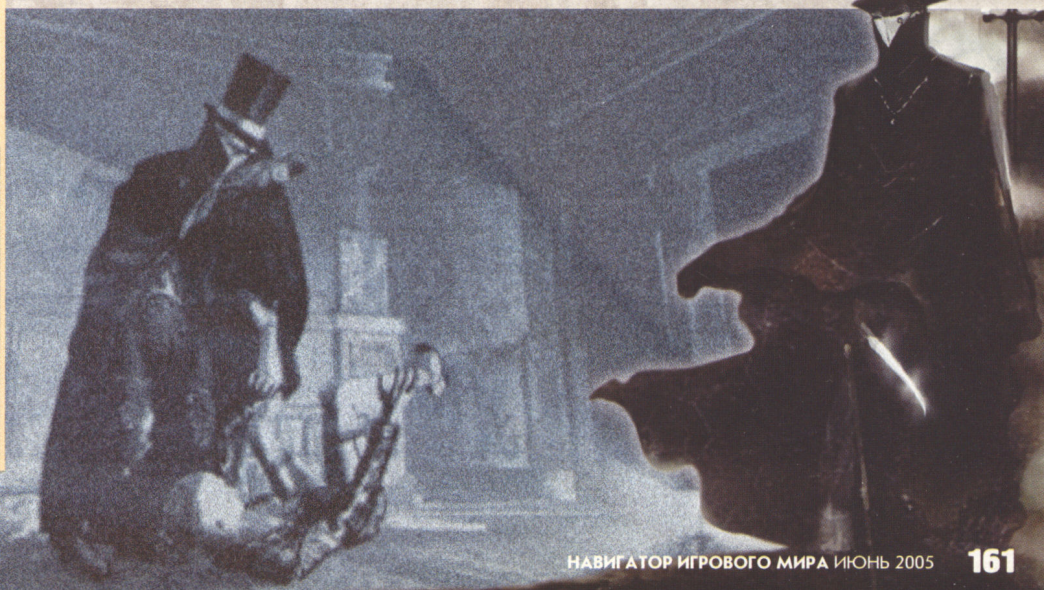
Still Life во многом похожа на "Сайберию". От нее игра унаследовала и управление, и вид от третьего лица. Половина событий Still Life разворачивается в рождественский сочельник. Здесь тоже падает снег и царит загадочная атмосфера. Можно подолгу рассматривать локации и не меньше времени следует уделить знакомству с главной героиней. Только не забывайте, что это не Кейт, а мы не ищем мамонтов. Виктория не сторонится грубых сцен, делает все с высоко поднятой головой, ведет себя адекватно окружающей обстановке и полностью погружается в расследование дела. Перед нами именно тот случай, когда персонаж предстает яркой живой личностью. Это не сказка, но очень на нее похоже.

Сказывается ли здесь наследие Post Mortem? Да, безусловно. Из детектива в стиле нуар позаимствован главный герой, депрессивная обстановка и некоторая доля доброго черного юмора.

Не стоит считать Still Life сборной солянкой из упомянутых игр. Дубляж некоторых знакомых нам элементов не приводит к потере собственной уникальной концепции.

Система диалогов линейна. Разговоры никак не влияют на единственно возможный исход игры, но привносят множество красок самому процессу. Герои могут вести беседу по двум направлениям. При нажатии левой кнопки мыши мы разговариваем непосредственно по делу. Это обязательная часть, так как без нее не узнать необходимых фактов и продвижение вперед окажется невозможным. Нажатие правой кнопки мыши с последующим неформальным диалогом не принесут новых полезных для работы сведений. Зато так и только так можно получше познакомиться со многими персонажами и здорово разнообразить серые FBR'шные будни.

Отдельная опция позволяет посмотреть короткий отчет о наиболее важных событиях, размышления героев, а также прочитать точный конспект всех диалогов. Через меню можно заново проигрывать открытые по ходу игры ролики, что часто позволяет наверстывать случайно упущенную информацию.







### Оживленно

Игровым персонажам стоит уделить особое внимание. Характеры героев открываются перед нами с разных сторон. И каждая из них по-своему занята. Возьмем Викторину. Железный и непоколебимый персонаж, в своем офисе она поддерживает искренне теплые отношения с некоторыми коллегами. Виктория - дочь состоятельного отца и живет с ним в одном доме. Возвращаясь с работы, героиня меняет кожаные сапоги на тапочки-зайчики и идет в свою комнату, оформленную в розовых тонах с апогеем трогательности в виде кровати с занавесками и плюшевым мишкой. И бурю эмоций выразит девушка, когда в эту милую комнату ненароком заглянет ее напарник. Потому что отныне ему будет что припомнить и чем достать

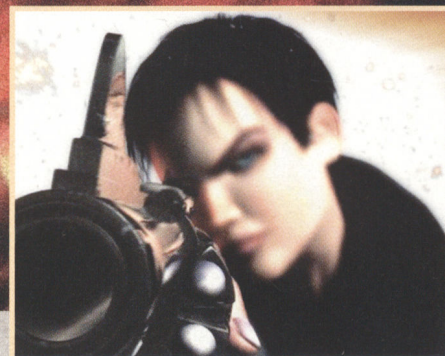


Викторию, когда та снова начнет подшучивать над его, пусть здоровой, но совсем не подходящей агенту ФБР реакцией на трупы.

Начальник Виктории - упертый и хамский тип. И, если в начале игры героиня удержится от того, чтобы плюнуть в его именную кофейную кружку, то ближе к финалу она без малейшего колебания пошлет его куда следует.

Папа Виктории прекрасно понимает, что он - единственный в доме мужчина, поэтому нам придется старательно исполнить его просьбу относительно выпекания некоего шедевра кулинарии и наблюдать за тем, как Виктория будет отговаривать его от попытки починить джакузи собственными усилиями. Несмотря на все старания, ванна с пузырьками продолжит барахлить, но отец героини уверенно заявляет, что на этот раз он точно знает, в чем заключается проблема, и просит дочь вызвать наконец квалифицированного мастера. Потому что не женского это ума дело - в джакузи разбираться.

Персонажи из эпохи Гаса не отстают от современников его внуки. Частный детектив встретит много типажей, и некоторые из них нам уже хорошо знакомы. Недалекие полицейские, здоровенные, но не шибко умные братья, которых, впрочем, можно разделить на относительно умного и непорочно тупого, и все прочие товари-



щи успеют сыграть свою роль в деле.

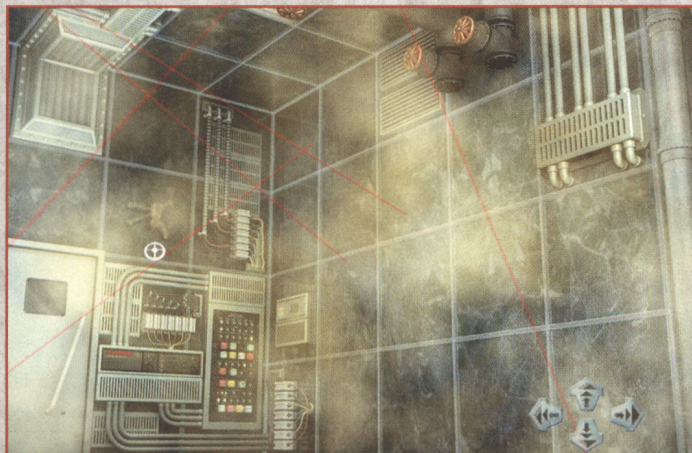
### Другое измерение

Связь между двумя главными героями открывается через дневник Густава, который Виктория находит на чердаке своего дома. Читая его, мы переносимся в Прагу 1929 года. Жизнь Гаса насыщена. Он отчаянно влюблен и занят поиском загадочного маньяка-убийцы. Призвание сказывается на судьбе детектива. И раскрытие тайны сильнейшим образом изменит его счастье.

Главы Гаса ничем принципиально не отличаются от игры за Викторину. Единственная разница - несколько заданий, где он занимается пиксельхантингом в чистом виде, сравнивая два изображения в поисках минимального ключевого отличия.

Анимация персонажей достойна похвалы. Для примера взглянем на здание ФБР, в котором работает героиня. Оно состоит из многих этажей, и на нескольких из них мы сможем побывать. Пользуясь лифтом, героиня не стоит, как вкопанная, коим занятием часто грешат герои адвентюр, а перемещается с ноги на ногу или потягивается. В это же время через зазор между створками можно наблюдать полоски света. Если кабина опускается вниз - они поднимаются. Если вверх - опускаются. Кто-то может счесть это мелочами, но такие детали положительно сказываются на общем

⚡ Немного аркады. Механический паучок должен добраться и уничтожить панель управления, уклоняясь от опасных лазерных лучей



⚡ Двигаем контейнеры, строим мост







↑ Ультрафиолетовое излучение, немного специальной жидкости - и Виктория может прочесть выведенное кровью слово. Убийца словно знал, что это будет ей под силу



↑ Секьюрити частного клуба не желает пропускать Викторию внутрь, аргументируя это в своей вежливой афро-американской манере

впечатлении.

## Закрытая информация

До всех стратегически важных шагов игры не так сложно додуматься самостоятельно. В некоторые наименее определенные моменты герои как бы невзначай подсказывают нам нужное действие, сообщая о своих планах посетить ту или иную локацию или поговорить с определенным персонажем.

Microids выполнили свое намерение и снабдили игру оригинальными пазлами. Макферсонам не избежать банальных пятнашек или построения мостика из четырех ящиков, но вот искусство взламывания замка после прочтения подробной инструкции или снятие отпечатков пальцев с пивной бутылки, согласитесь, уже стоит опре-

деленного внимания. В инвентаре можно и нужно совмещать различные предметы, вращать и увеличивать их трехмерные модели. Удобный подход, к которому довольно быстро привыкаешь. Задания вне зависимости от того, техническая это головоломка или загадка в стихах, всегда приходятся к месту. Некоторые из них можно решить за пару минут, другие растягиваются на несколько часов. Аркадная вставка с механическим пауком, управляя которым нужно пробраться через несколько движущихся лазерных лучей, вызвала у автора этих строк много негативных впечатлений. А сейчас, когда игра пройдена, я вспоминаю об этом ужасе с доброй грустью.

## Финал?

Играть в Still Life - словно читать увлекательную книгу, слушать интересную историю, смотреть красивый фильм. Все кусочки дополняют друг друга и складываются в единое повествование. Которое, впрочем, неожиданно обрывается. У игры есть финал, последняя схватка и итоговый ролик, но они только оставляют за собой множество повисших вопросов. Конечно, это придает приключению некоторую схожесть с реальностью, но такой



подход кажется несправедливым. Ведь в конце долгого пути так хочется узнать, куда же ты шел все это время. О продолжении Still Life сейчас ничего не известно, а значит, додумывать все нераскрытые факты предоставлено самому игроку. Однако не возникает ощущения, будто разработчикам неожиданно надоело трудиться и вместо запятой они поставили неожиданную точку, напоследок напустив на свое творение побольше тумана. Потому что Still Life - это здорово и стоит того, чтобы возвращаться к ней снова и снова.

## РЕЙТИНГ

Игровой интерес 8 x 0,40  
Графика 9 x 0,20  
Звук и музыка 8 x 0,10  
Сюжетная линия 9 x 0,20  
Ценность для жанра 8 x 0,10

ИТОГО  
**8.4**





# CONNECT

Дмитрий ПРОСЬКО  
Bros.

## Слет капитанов Воробьев



На сундук мертвеца...

Студия Disney Online, являющаяся частью Walt Disney Internet Group, объявила о разработке новой MMORPG Pirates of the Caribbean Online. Член совета директоров Walt Disney Studios Дик Кук (Dick Cook) заявил буквально следующее: "Игра вобрала в себя тот же безбашенный юмор и дух, который так нравится поклонникам фильма "Пираты Карибского моря".

Действие игры большей частью будет происходить в море, где игрок сможет примерить на себя робу пирата и попробовать свои силы в настоящем экипаже, состоящем из других игроков - членов Берегового братства. Цель игры - ни больше ни меньше, как стать одним из легендарных джентльменов удачи. Игровой процесс будет включать в себя

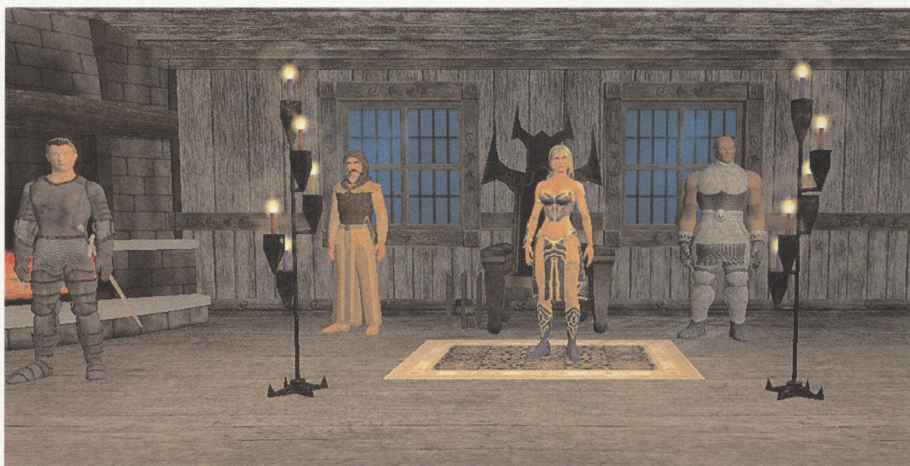
как различные миссии, в том числе направленные на уничтожение пиратов-призраков, так и бои с другими игроками.

Релиз заявлен на лето 2006 года, чтобы игра могла успеть к театральной премьере "Пираты Карибского моря: Сундук мертвеца". Судя по тому, как трепетно компания относится к совместным релизам фильмов и игр, обещание имеет все шансы стать реальностью. - Д.П.

## Ищите женщину!

Затейливый люд из Sony Online Entertainment объявил охоту на топ-моделей с целью приглашения к сотрудничеству. Лиц с ярко выраженными мужскими приметами (усы, хвост, рога, все такое), лиц,

Королева Антония (красавицам на заметку)



являющихся пользователями бальзама на душу "Клерасил", и лиц, питающихся в "Макдоналдсе", просят не беспокоиться и даже не думать. Новый конкурс не про них. Он про тех, кто молод, женственен, красив и похож на ту фишечку с обложки февральского номера "Навигатора игрового мира" (EverQuest II), что так безнадежно вскружила голову шестидесяти пяти тысяч дорчитателей и редколлегий в полном составе. Если вы думали, что такие девушки встречаются только в онлайн-мирах, то вы неправильно думали. То есть компьютерная графика, конечно, творит чудеса пластической хирургии, но настоящие богини ходят среди нас. Увидели такую на улице - сверяйтесь с фотороботом (см. картинку) -

## Спецслужбы знают, что вы ищите в интернете

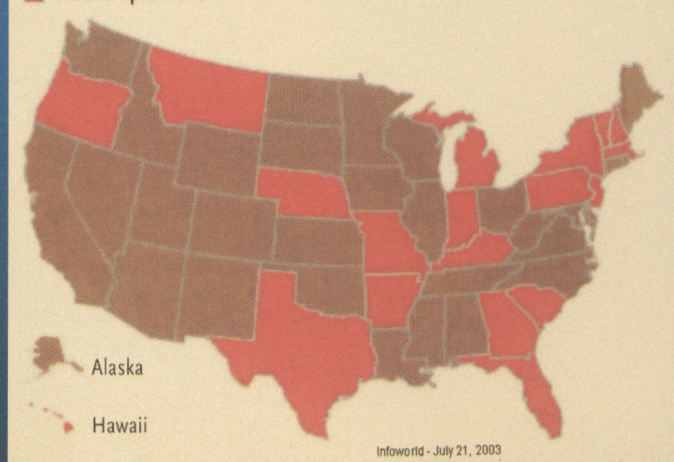
28 апреля в Совете Федерации состоялся "круглый стол", где рыцари из различных ведомств делились своими соображениями по поводу того, кому на Руси жить хорошо и каким бы образом этот узкий круг расширить до ста сорока миллионов. Поскольку мы вне политики, пропустим все рапорты об увеличении удоев крупного бородатого скота и перейдем к животрепещущей теме об интернете. К тому же, как подсказывает РИА "Новости", именно интернет, его безопасность и контроль были на повестке дня.

ФСБ выразило беспокойство, что бурные сети интернета запросто могут притащить в народ всякую гадость экстремистского толка, потому что нет ничего проще и безнаказаннее, чем пропагандировать через глобальную паутину идеи террористического или направленного против действующего режима характера. Вот так. К тому же, необузданный нрав интернета способствуют таким смертным грехам, как пиратство и порнография. А это незаконно и должно быть выведено огнем и мечом. Полностью согласны! Меры, которые собирается принять ФСБ, следующие: издать закон, который будет регулировать правовые отношения в интернете, обязать провайдеров регистрировать каждого пользователя Сети (нас, видимо, уже знают вплоть до адреса). Иначе говоря, федеральная служба безопасности нуждается в расширении полномочий и фактическом доступе к информации о пользователях Сети. Вот дела!

Среди других проблем, которые были рассмотрены и приговорены к решению, - незаконная рассылка спама, нарушение авторских прав, поддержка законной торговли в Сети, защита прав потребителей виртуальных благ и борьба с пиратством. Довольно обычное меню, состоящее преимущественно из острых и горячих блюд. - Bros.

Сложно сказать, как на счет терроризма, но со спамом в США борются уже давно

Anti-spam legislation in place  
No anti-spam laws





## Говорит, но не показывает EverQuest II

EverQuest II, один из основных онлайн-блокбастеров года (догадайтесь, кто на первом месте), обзавелся собственной радиопрограммой на интернет-станции Online Gaming Radio. Еженедельно, а именно по четвергам, в эфир выходит четырехчасовое микроволновое шоу, посвященное миру Norrath. Пилотный выпуск состоялся 5 мая в три часа дня по среднеатлантическому времени и, что называется, имел успех. В рамках передачи не происходит никакого бития "Окон" и перформансов Лари Кинга, зато можно узнать много нового об апдейтах, дополнениях, расширениях и аддонах, послушать интервью с разработчиками и игроками, поделиться мнением и выслушать корифеев, побеседовать в чате и передать привет маме, которую вы не видели уже полгода, ведь она живет аж в соседней комнате. - Bros.



Народ жаждет шоу

похищайте красавицу по методу "Кавказской пленницы" - тащите в офис Sony. Тамашные драконы зачтут вам квест под кодовым именем "Quest for Antonia", а девушку, если она и впрямь похожа на королеву киносов Антонию Бэйл (Antonia Bayle, Queen of Qeynos), одарят разными призами, пригласят на фотосессию и вручат модельный контракт с SOE на целый год. А вы будете кусать локти, потому что упустили такую прелесть - ей ведь там, на подиуме, уже не до вас ...

Впрочем, помните, дорогие наши Монти Пайтоны: не все девушки похожи на идеально компьютерную фролайн Бэйл. Системные требования явно завышают скромные 90-60-90, про умение кастовать файрболы, рыжие волосы и стильный корсет просто промолчим.

Конкурс стартовал 17 мая (сайт мероприятия находится по адресу [questforantonia.station.sony.com/en/index.vm](http://questforantonia.station.sony.com/en/index.vm)), а закончится в Лас-Вегасе 13 августа, где колдуньи (все они такие) должны будут очаровать жюри со сцены. С эстетическим удовольствием будем следить за развитием событий. И вас приобщим. Не отчаивайтесь, скоро будет и на нашей улице конкурс: вдруг Sony понадобятся двойники гоблинов, dwarфов и прочей нечисти? Вот разгуляемся! - Bros.

## О том, чем богатство EverQuest II прирастать будет

Словно самый добросовестный и современный блендер, капиталисты из Sony Online Entertainment демонстрируют миру свои сверхэффективные методы выжимания пользователей на полную катушку. Онлайн-овые вселенные, как акулы-убийцы, держатся на плаву исключительно за счет своей динамики. Чтобы огонь этих вселенных не только дымил, но и грел, нужно подливать в него масла, клепая новые аддоны, дополнения и прочие аксессуары для стрижки купонов. Именно так поступила Sony Online Entertainment, анонсировавшая расширение EverQuest II: Desert of



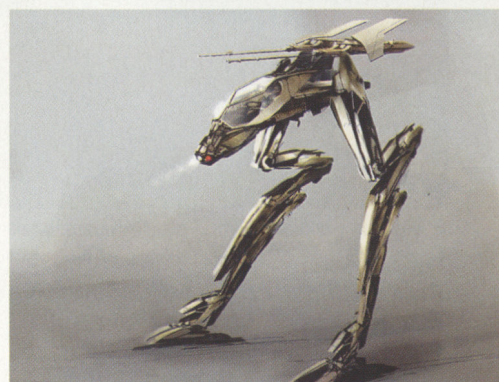
Скоро выйдет. Ждите

Flame и адвенчур-пак EverQuest II: The Splitpaw Saga. Первый экзопонат умен, глобален и выдержан в духе "Тысячи и одной ночи", то бишь проникновенной арабской эстетики, от которой многие без ума. Действие происходит в городе Мадж-Дул, оазисе в центре жестокой пустыне, разбитой на десятки новых локаций, облюбованной сотнями видами монстров и предназначенной для героев, которые хотя бы дорастают до 60 уровня. Кроме этих безусловно важных прикрас следует отметить, что персонажам добавили новые, озвученные эмоции (emotes).

Что до EverQuest II: The Splitpaw Saga, то это обыкновенный набор готовых свежесваренных приключений со всеми вытекающими. Вещь для онлайн-овой RPG просто обязательная. Аддон встанет в строй 12 сентября, а коробочка EverQuest II: Desert of Flame обойдется любителям запасной онлайн-жизни в \$29.99. Что до EverQuest II: The Splitpaw Saga, то этот супнабор будет распространяться через интернет, и в качестве цены предполагается \$7.99. - Bros.

## "Потерянный рай" найден в Anarchy Online

Властины человеческих душ из Funcom (помните, какую грандиозную халяву устроили игрокам эти мудрецы в январе?) анонсировали очередное расширение к Anarchy Online, скромно названное Lost Eden ("Потерянный", значит, "рай"). Релиз назначен на зиму 2005 (скорее всего, декабрь), а список нововведений внушает. Во-пер-



Цыпленок табака



вых, для любителей PvP придуманы грандиозные орбитальные сражения с захватом разбитых на уровни космических станций. Во-вторых, местные инженеры в кои-то веки додумались до настоящих боевых "Мехов", которыми игрок сможет управлять с чистой совестью и неопишущим кайфом. Отдельное место в аддоне отводится Чужим, которых предстоит бороться немилосердно. Конечно, переработана и ролевая система. Будут вам и новые скиллы, и характеристики, и способности. О традиционном для таких проектов изобретении квестов, оружия, брони, монстров и локаций просто промолчим - очевидно ведь. - Bros.

## Независимым игроделам быть!

Разработчик Asheron's Call провела дополнительную капитализацию компании во имя сохранения статуса независимого девелопера/паблишера. На этот раз в закрыта Turbine Entertainment поступила \$30 млн., которые позволяют команде самостоятельно вывести на рынок две новые MMO: Dungeons &





👤 **D&D Online** обещает быть... Трудно сказать, какой она обещает быть

Dragons Online и The Lord of the Rings: Middle-earth Online. Напомним, производство качественных массовых мультиплеерных игрушек является визитной карточкой коллектива Turbine. Деньги, по имеющимся в Сети данным, пришли от Columbia Capital, Tudor Ventures, Polaris Venture Partners и Highland Capital Partners.

Кстати, эта венчурная сделка является уже вторым привлечением "варяжского" капитала для Turbine. Прошлый транш в 18 лаймов (они же зеленые лимоны) пошел на выкуп у Microsoft лицензии Asheron's Call и получение статуса единоличного владельца этой самой лицензии. С тех пор дела у Turbine Entertainment пошли как нельзя в гору, то есть даже лучше, чем раньше. В марте 2005 года "турбин-

щики" отогнали от паблишерской кормушки несостоявшегося издателя Middle-earth Online. Теперича это игрище выйдет в 2006 году под лейблами Turbine. Офисы компании в Вествуде (Массачусетс) и Санта Монике (Калифорния) работают как часы. - Bros.

#### Праздник на улице NCsoft

Похоже, онлайн-игры окончательно закрепились на высоте индустрии и отныне являются самым перспективным, умным и переживающим бурное развитие жанром. А еще пару лет назад MMORPG щеголял в белых тапочках и избегал зеркал. Недавно из офиса NCsoft в народ вышла вещь под названием Guild Wars. Всего за неделю коммуникательной игре удалось завести дружбу с 250 тыс. гей-



👤 **Корейский десант** на западных берегах

мерами-аборигенами Северной Америки и Европы, а те, в свою очередь, завели в онлайн-мире столько же учетных записей. Неугомонная Guild Wars от ArenaNet также стала бестселлером в следующих весьма уважаемых веб-универмагах: Play.com, SimplyGames.com, Alapage.com, DVD.it, Webhallen.com, Amazon.de и Amazon.fr. Мы говорим "стала бестселлером" - подразумеваем "уселась на самой верхушке". Далее европейский No.1 возглавил чарты продаж в Великобритании. Успех был закреплен первенством в Испании и Франции.

NCsoft ликует, мы восхищаемся, рецензенты по всему миру готовят отчет о своих онлайн-похождениях, народ голосует рублем. Что еще надо для счастья издателю MMORPG? - Bros.

#### Ударим боевым молотом по MMO!

Онлайн-война пропиталась исключительностью. А как же иначе - ведь все эксклюзивные права на издание массовых многопользовательских игрищ во вселенной "Боевого молота" отныне принадлежат фирме Mythic Entertainment. Последняя уже успела отличиться, произведя великолепную MMORPG Dark Age of Camelot. Теперь же тамошние игроделы решили оставить компанию Climax - многолетнего разработчика так и не вышедшей Warhammer Online - без весьма лакомого, хотя и засевшего в "климактическом" горле (под конец Climax перешла на самофинансирование проекта) куска игрового пирога.

Изюминкой "персонального" воплощения настольного игрища от Games Workshop станет знаменитый режим противоборства игровых группировок. Во все той же Dark Age of Camelot, где стенка на стенку сходились целые королевства, подобные схватки для краткости именовались RvR (Realm vs. Realm) - по аналогии с традиционным PvP (Player vs. Player). Готовность "номер один" у онлайн-войны "Боевого молота" от Mythic наступит в 2007 году. Одновременно с фэнтезийщиной компания продолжает работать над научно-фантастической темой - вторая игра называется Imperator. - Bros.

#### 👤 Натягивание тетивы отбирает много мышечной энергии





# Арабские ночи перед мониторами

Тихий ужас. Англоязычная газета о загадочном Востоке под названием Arab News, обычно специализирующаяся на темах “Саддам и Гоморра”, “Миллион тому, кто видел Усаму Б.”, сообщила тревожную вест: многие молодые мусульмане прогуливают школу, забывают помолиться и вообще кладут на жизнь с прибором по причине увлечения World of Warcraft. Обо всем этом вы можете прочитать в заметке Students Skipping Classes to Play Online Game в номере за 23 мая, который еще не поздно купить в любом уважающем себя оазисе Востока. Журналисты что есть выразительной мочи бьют в набат: некоторые студенты проводят в онлайн 12-13 (интересно, есть ли разница между двенадцатью и тринадцатью часами онлайн?) часов на дню; особенно подвержены WoW-эффекту неразумные дети в возрасте 11-14 лет. Вот так да. Не торопясь ставить окончательный диагноз несчастным геймерам, журналист пытается ввести читателей (людей зрелых и семейных) в суть проблемы: “Игра посвящена противостоянию двух армий, а ее особенность такова, что для успеха игроку надо развиваться в онлайн-мире нон-стоп, от заката до рассвета”. Далее допросу с пристрастием подвергаются три застигнутых за своим грязным делом фаната. Первый говорит, что на крючке его держит жажда общения с людьми со всего мира, что он не хочет пропускать ни секунды удивительного онлайн-бытия, и вообще, не стоит его отвлекать - ведь тринадцатилетний орк как раз намеревается освежевать какого-то эльфа из Канады.

От учебных стрессов и в самом деле очень полезно. Любая учеба забывается на третьей секунде забавы



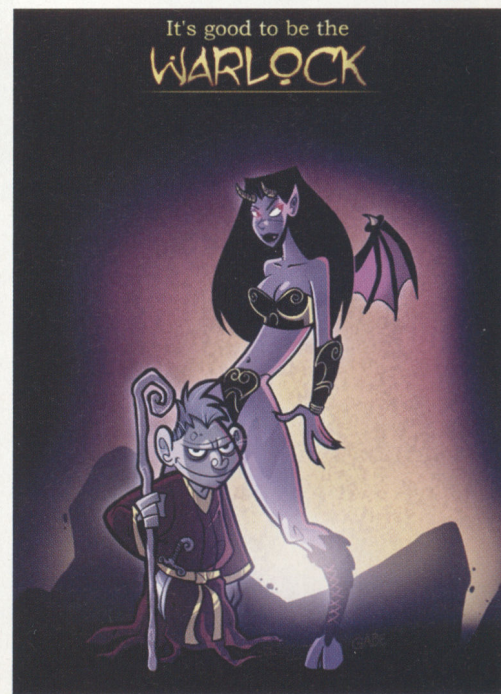
Сложно сказать, из Канады этот эльф или нет. Нам, оркам, по барабану

Второй опрошенный, Абдурахман (Abdurrahman), посмеивается над тем, что покупка World of Warcraft состоялась одновременно с его свадьбой и теперь молодому человеку приходится совмещать супружеский и геймерский долг, а это непросто. Но игры для Абу - не главное в жизни, он не считает себя аддиктом и без проблем может перечислить свои офлайн-овые увлечения. Третий герой репортажа говорит, что для него и друзей по колледжу World of Warcraft - отличный способ снять учебный стресс, расслабиться, повеселиться и посоревноваться друг с другом. При этом Эль Фарадж (Al-Faraj) не понимает людей, которые переселяются в онлайн на постоянное место

жительства: “У меня есть друг, который просто не реагирует на окружающих во время игры. А играет он постоянно. Мы встаем рано утром и идем в колледж, а он встает и идет в интернет-кафе, чтобы играть вплоть до самой ночи. Я не могу понять таких людей”.

Непонятно, чего так беспокоятся жители Востока? Судя по опросу, мусульманские геймеры - самые трезвые геймеры в мире, которые в большинстве умеют контролировать свое влечение к играм и вообще держатся гораздо большими молодцами, чем их европейские и азиатские коллеги по несчастью, для которых выброситься из окна небоскреба по причине трагического виртуального романа с волосатым дядькой - в порядке вещей. - Bros.

H







# GUILD WARS

Махмуд

# ВОЙНА И МИР



Когда молчат дипломаты, говорят пушки  
Что-то из политики

Жанр MMORPG Издатель NCsoft Разработчик ArenaNet  
Рекомендуется Pentium III 1 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 64 Мб, выделенка  
Количество дисков 2 CD Сайт [www.guildwars.com](http://www.guildwars.com)

**П**оследний серпент остановился в шаге от Расщелины и медленно оглянулся, окинув немигающим взглядом оставшуюся позади пустыню. Боги будут довольны нами, подумал он, ведь мы сделали так много для этого мира. Не важно, что непокорные теплокровные создания, захлебываясь от жадности, пытаются поднять под себя результаты нашего труда. Они получают свое. Жаль лишь, что не удалось поделиться с этим миром всеми своими знаниями. Но две разумные расы, стремящиеся к превосходству, не могут существовать вместе, и одна из них должна уйти. Лучше, если это будем мы, а они пусть вкусят всю горечь служения богам.

## О мире

Было это недавно, каких-то три тысячи лет назад, когда боги только начали работу над миром Тайрии. Сотворив кусок земной тверди, они решили сразу начать ее освоение, не дожидаясь, пока сформируется весь мир. Первыми из Великой Расщелины вышли рептилии. Они были совсем как настоящие, только вот за какой-то надобностью боги сделали их разумными, прямоходящими, обладающими своим языком и культурой. Не вполне понятна привязанность одного или нескольких богов к рептилиям, но, тем не менее, именно

эти змеюки и стали попечителями зарождающейся в Тайрии жизни. А тем временем боги занялись достройкой остального мира, оставив освоенные участки на своих заместителей.

Они были учителями, хранителями знаний и искусств, в общем, наместниками богов на земле. Нельзя сказать, что они правили плохо, наоборот, все расы жили в довольстве и процветании, пока на свет не появился кое-кто, кому не понравился такой ход вещей. К гадалке не ходить, вы знаете, о ком идет речь. Ну, так вот, менее чем через столетие змеюки почувствовали, что они

Первый послеродовой снимок на фоне роддома. У вас мальчик!



Так и хочется крикнуть что-нибудь похабное, чтобы эхо услышать





начинают терять контроль над событиями, и все сильнее стали чувствовать свою ненужность в этом мире. Решив не начинать войны за мировое господство, они тихо и мирно свернули шмотки и удалились туда, где человеку делать было нечего - в глубочайшую пустыню.

Боги решили скомпенсировать порождениям своего разума их физическую неполноценность, и для повышения шансов выживания в этом мире наделили своих деточек магией. Вот так, ни больше, ни меньше. А дальше пошло по накатанной дорожке. Войны с применением самых ужасных магических средств, гибель отдельных рас и так далее. В результате, плюнув на все с высокой колокольни, владыки забрали у людей магию, затолкали ее в скалу, которую разбили на пять частей и упрятали четыре из них в жерле вулкана, а пятый, ключевой камень, отдали на вечное хранение царю одного из народов. В результате волшебство почти исчезло из Тайрии.

На какое-то время воцарилось спокойствие. Люди основали три королевства - Ascalon, Orr и Kryta, которые худо-бедно смогли наладить друг с другом какие-то отношения. Но потом мир начал медленно, но верно, катиться в тартарары. Люди разделились на гильдии, которые настолько разрослись, что их интересы стали пересекаться в самых различных сферах. И, что самое интересное, им было плевать на законных правителей стран. Начался период Войн Гильдий.

А тут еще вулкан проснулся и извергнул из своего чрева все четыре скалы, предварительно расплавив их. Магия распространилась по всей Тайрии вместе с каплями лавы и перестала быть секретом избранных. Ну а люди продолжали убивать всех (и в том числе друг друга), кто мог помешать им в борьбе за власть. Все как обычно.

## О производственных мощностях

С самого начала было известно, что Guild Wars собирается быть игрой далеко не стандартной. А сейчас, имея на руках заветную коробочку, прибывшую к нам прямо с ЕЗ, мы можем со стопроцентной уверенностью говорить о том, что разработчики слегка погорячились, предложив миру концепцию GW, ибо он (мир, то есть) оказался не совсем готов к подобному. В данном случае это выразилось в виде большого фонтана восторга, пролившегося на почву, перенасыщенную стандартными MMORPG.

Начнем с того, что клиент игры весит семьдесят (семь-ноль) килобайт. Хотя, по большому счету, это стартовый файл, обычный game launcher, а контент игры подгружается с сервера по мере необходимости.

Все дело в том, что Тайрия поделена на локации, размеры которых не особо велики - две-три минуты пешком от од-



ного портала до другого. И вот в момент перехода грузится следующий регион. Причем, это все происходит очень интересно. Портал выглядит как почти прозрачная вуаль в узком пространстве - в воротах города, на мосту или в узком ущелье. За этой вуалью видно все, включая горы, деревья и мобов на той стороне, так что не совсем понятно, что же тогда подгружается. Ну да ладно, оставим эту тайну на совести разработчиков, тем более, что локация, будучи подгруженной однажды, остается на жестком диске игрока и может грузиться повторно только в случае смены контента в этом районе.

И вот тут мы плавно переходим к главной фишке Guild Wars, к тому, что разработчики называют streaming technology. Это свойство подразумевает полный отказ от патчей как таковых. В случае смены контента игроку не придется делать ничего, игра сама подгрузит новое содержание по мере его готовности. Единственное, что может слегка напрячь, объем входящего трафика, хотя это, скорее всего, будет происходить только первое время, пока игрок осваивает новые пространства. Но оцените полет мысли! Сама возможность смены игрового контента "на ходу" уже многого стоит.

## Стрельба из лука в упор никогда к хорошему не приводила







Вот и наши края зима пришла. Похоже, что перед этим она побывала в WoW



Стрела ушла по плавной параболе. Прицел не подвел

Раз уж разговор зашел о дензнаках, неплохо бы выяснить, в какую сумму игроку обойдется возможность погеймить в свое удовольствие. И тут наши друзья из NCsoft порадовали поклонников, махнув рукой на все и сказав, что за пребывание в Тайрии они могут не платить, так что все затраты в конечном счете сведутся к покупке кода игры, а также к расходам на интернет. А в случае приобретения коробочной версии платить за трафик при подгрузке контента практически не придется, он и так уже будет у вас, отъез от жесткого диска немногим меньше полутора гигабайт.

#### О монахах и молитвах

Главные действующие лица - люди, как это ни странно звучит. Хотя нет, не очень странно, ведь "Тайрия для людей" - основной лозунг жителей этого мира. И было бы нам совсем плохо, если не послабление, сделанное разработчиками. Они предоставили нам целых шесть классов персонажей - Warrior, Ranger, Monk, Elementalist, Mesmer и Necromancer. У каждой из этих специальностей есть определенный набор атрибутов, которые существенно отличаются от стандартных, знакомых нам по другим MMORPG. Это не просто сила-выносливость-интеллект, здесь атрибуты каждого чара действительно уникальны, а их количество варьируется у разных классов от четырех до пяти.

Любой чар может позаимствовать часть атрибутов у другого класса благодаря системе основных и вторичных профессий, причем эти классы могут и не быть смежными. К примеру, можно совершенно спокойно прокачать лучника, второй профессией которого бу-

дет, скажем, некромантия. Или воина, который, будучи еще и монахом, станет сам себя лечить. К слову, последнее сочетание - одно из наиболее часто встречающихся, так как, несмотря на практически полное отсутствие штрафов за смерть чара, умирать почему-то не хочется никому. При генерации персонажа игрок может выбрать только первую профессию, а вторую приобретет немного позже.

Ну и теперь самое главное, на чем базируется игра - скиллы. Здесь их сотни, безо всяких преувеличений, причем они делятся на десять основных групп. Все перечислять не будем, остановимся только на некоторых. К примеру, те скиллы, которые в других играх относятся к категории баффов, здесь поделены на две части. Первая, называемая Enchantments, влияет на партнеров, причем, как вы догадались, в лучшую сторону, а вторая, Hexes, оказывает обратное действие на врага, к примеру, снижает их скорость или ослабляет атаку. Помимо этого, в глаза сразу бросается такая группа скиллов, как Traps, используемая лучниками. С их помощью есть возможность установить в ключевых местах карты ловушки, срабатывающие при приближении врага, эдакие противопехотные мины, обладающие к тому же самыми различными свойствами. В отдельную группу выделены даже боевые вопли, издаваемые воинами. Кстати, спеллы в контексте Guild Wars тоже являются одной из разновидностей скиллов.

Но, как говорится в одном анекдоте, "где-то тут ты меня обманываешь". И правда, реальность не может быть настолько хороша, поэтому обязательно найдется что-то, способное снять эйфо-

рию. В данном случае это одно маленькое, но очень противное ограничение. В один поход, будь то квест или обычная PvP драка, игрок не может взять более восьми скиллов. Вот и изворачивайся, как можешь. Учитывая то, что ты совершенно не представляешь, чем, в случае PvP, будет вооружен твой соперник, складывается просто изумительная ситуация, когда каждый скилл, взятый на вооружение, может оказаться тем самым единственным, что решит исход битвы. А если учесть, что те же энчи и хексы (ничего, что я так фамиллярно называю Enchantments и Hexes?) не способны держаться более одной минуты (а есть и такие, которые длятся десять-двадцать секунд), то представьте себе, что получится в итоге. Правильно мыслите, это просто безумный PvP и очень насыщенный PvE.

#### О жизни и драках

Рассуждая о превратностях судьбы, мы вплотную подошли к самой активной части игры, то есть к собственно дракам и всему, что с ними связано. Создавая перса, игрок получает возможность выбора, будет ли он играть в ролевую игру, в которой возможны оба варианта боев, как против людей, так и против монстров, или же он сразу готов двинуться в PvP, где ничего, кроме драк с себе подобными, ему не светит.

Если игрок готов поучаствовать в PvP, то ему сразу присваивается двадцатый уровень (это местный хайлвел), даются хорошие шмотки, и его выкидывают в большой мир. А вот в случае, если вам захотелось немного поиграться, вам сходу присваивается первый уровень, и за ваше воспитание берутся многочисленные няньки в виде гостеприимных не-





↑ Наконец-то и до нас торговец добрался. Слева - его лавка, а справа, по всей видимости, домик типа сортир



↑ Не удержался... Уж больно соблазнительно девчонка танцевала. А сама уж, небось, магична крутая

писей. Прокачка идет по-старому, за исключением того момента, что хайвелом вы можете стать гораздо раньше, чем в других играх. Разработчики гордятся этой фицей и утверждают, что единственным их желанием было создать игроку все условия для более быстрого включения в геймплей. Мол, вы и так прокачаетесь, чего уж там тянуть.

А еще игрока ждут квесты. Их много, и большинство сводится к тому, чтобы завалить как можно больше мобов, но есть и такие, над которыми, может, и посмеялся бы, да надо их выполнять. К примеру, принести корзинку с яблоками, потому что девочка забыла ее на кишащей пауками поляне, и теперь боится туда идти. Наградой за подвиги чаще всего бывает экспа и какой-нибудь мало-мальски приличный предмет экипировки.

В случае смерти чара, если некому его возродить, он появляется в определенных локациях, после чего может спокойно продолжать путь. Штрафов за гибель чара, можно сказать, нет. Единственное, что напоминает об этом - временное уменьшение размера бара здоровья, причем восстановить его можно двумя способами - убивать мобов или же просто закончить миссию и появиться в городе. Только надо учесть, что при повторном выходе на миссию мобы отреспаются снова, и опять придется продирааться к цели с боем.

Обсуждая квесты, мы потихоньку подошли к еще одной уникальной фице Guild Wars. Дело в том, что территория, на которой происходит действие, существует только для вас и вашей группы! Сначала было как-то дико осознавать, что, кроме твоего персонажа, в этих горах вообще никого нет, и

по привычке ловить курсором подозрительно размахивающую руками фигурку, которая на поверку оказывается всего лишь крестьянином, отбивающимся от волка. Каждая локация действительно создается только для вас и вашей группы, поэтому здесь исключены такие понятия, как kill steal или же воровство лута. Но есть и один минус. Вы не можете поchatиться со всем миром, так как за пределами города слышать вас сможет только ваша группа. Пугающее эхо в горах, остро напоминающее нам об одиночестве... мда... Ну ладно, это небольшая жертва за то, что нас ожидает.

Драки с монстрами в Guild Wars практически ничем не выделяются, их единственное отличие состоит в том, что здесь мобов легче выносить. Точно так же, среди них есть и агрессивные, да и просто те, кто всегда приходит на помощь своим соплеменникам.

В перерывах между выполнением квестов наш перс может потусоваться в городе, пообщаться с народом, а также продать что-нибудь ненужное, чтобы купить что-нибудь ненужное. Потратить деньги можно на все. За золото (а золотые монеты - главная валюта игры) вы, к примеру, можете воспользоваться услугами оружейника и подогнать под себя оружие или броню, что дает существенный прирост к его боевым характеристикам. Приятно то, что подгонка действует только для того человека, под которого она была сделана. А для других, как, впрочем, и для нашего чара, важно также и качество самого оружия и брони, что достигается апгрейдами. К примеру, можно найти или купить новую рукоятку для топора, или же тетиву для своего лука, а оружейник

постучит молотком и слегка подрихтовав результат, выдаст шмотку обратно, и ваша убойная сила повысится до просто неприличных размеров. Вы не находите, что это интереснее, чем запускать какой-то там свиток, просто и банально повышающий убойность оружия на единицу?

К слову сказать, атрибуты у оружия и брони точь-в-точь такие же, как и в незабвенной Дьябле. Небольшой разброс размера повреждений у оружия, кое-какие дополнительные атрибуты у "волшебных" предметов - все это знакомо и не вызывает никаких особенных эмоций, с которыми и без того в самом начале перебор.

## О балах и турнирах

Особенно легко под влиянием эмоций пополняется словарный запас, а из глубин памяти всплывают такие слова, которые вы бы до этого и под пыткой не вспомнили. А все это начинается тогда, когда с таким трудом изготовленного перса впервые валят в PvP, а вы не успели даже понять, что происходит.

Подрались с себе подобными игрок сможет в одном из трех видов PvP - Arena, Guild Matches или же Tournament Play. Последние два вида влияют на положение гильдии в турнирной таблице, а первый - совершенно безбашенный и ни на что не влияющий экшен. Команда из четырех или восьми человек бьется с другой такой же. Зрелище дикое и быстрое.

Что же касается турнирной таблицы, то для попадания в верхнюю ее часть нужно очень сильно напрячься. В случае с Guild Matches победа над противником дает так называемые "очки славы", которые влияют на положение гильдии в





таблице, а победа в Турнире чуть ли не причисляет вашу гильдию к лику святых. А всего в Top Guilds входит тысяча гильдий. В первой двадцатке есть такие монстры, которые, победив в трех десятках битв, проиграли лишь одну или не проиграли вовсе.

Разумеется, к подобным результатам приводит лишь отточенная тактика, очень четкое взаимодействие между игроками и хорошо сбалансированная группа. У каждой такой группы есть отработанные комбинации, по типу тех, которые обычно показывают в фильмах об американском футболе. Так что, стоит командиру крикнуть "24", как команда мгновенно реагирует на изменение ситуации.

### О дискотеках и не только

Но первое, на что все-таки обращаешь внимание - это, разумеется, картинка. Графика в игре просто изумительная. Ярко, красочно, стильно - вот три слова, которыми можно охарактеризовать то, на что падает взгляд. Первое - это, конечно, качество моделей. На людей полигонов не жалели совершенно, чуть-чуть меньше их ушло на мобов, в результате чего получилось что-то двойное. С одной стороны, замечательно отрисованные люди, а с другой - более угловатые, но очень стильные mobs, а вкупе с красивым ландшафтом и легким эффектом glow (сияние вроде того, что было в Prince of Persia) это выглядит просто потрясающе. А еще там есть вода, которая, безусловно, примечательна, хотя немного и не дотягивает до уровня "супер". Очень красивы эффекты, возникающие при касте и срабатывании каких-либо спеллов, хотя зачастую их изобилие в большой драке немного мешает ориентироваться. В общем, вся эта крутизна работает плавно и совершенно без тормозов на компьютере с P4 2.8 ГГц и 128-метровой Radeon 9800Pro в разрешении 1280x1024.

Каждый класс - действительно уникален по внешности. Воин - кабан с выпирающей нижней челюстью, очень похожий на космонавта из "Истории игрушек", монах - эдакий татуированный бо-

ец триады, легко исполняющий одиночные ката, издали похожие на "Нить плывущих облаков".

Анимированы модели просто превосходно. Помимо основных действий, таких, как стрельба или бег, персонажи могут выполнять еще целую кучу бессмысленных, но очень прикольных движений и просто жестов, в миру часто именуемых эмотиконами. К примеру, они могут очень весело танцевать, и каждый класс двигается по-своему. Лучник мастерски владеет нижним брейк-дэнсом, воину только в стриптиз-клубах и работать, а женщина-монах (не монашка, все-таки это название класса) просто очень сексуально двигается, потирающая бедра.

Игроки пользуются эмотиконами сплошь и рядом, особенно в ожидании набора команды на миссию. Вы не представляете, как весело смотреть, когда, к примеру, один воин начинает танец, а к нему, постепенно подстраиваясь, присоединяются другие. В результате получается строй из десятка синхронно танцующих бойцов. Народ веселится, а в чате то и дело слышны "лолы".

### Об игре

#### (надо же когда-нибудь и о ней)

Guild Wars вышла поистине изумительной, как, впрочем, и все последние громкие проекты, изданные NCsoft. Рассказывать о ней можно еще долго, побеседовать о стрелах или фаерболлах, летящих по правильным параболам, о том, что дальность стрельбы из лука напрямую зависит от высоты холма, на котором стоишь, и еще о целой куче разных мелочей, скрашивающих суровые будни игрока. Но оставим немного места для других рецензий на другие игры. А мы будем качаться и учиться танцевать брейк-дэнс.

### РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8 x 0,40
Графика	9 x 0,20
Звук и музыка	8 x 0,10
Концепция	10 x 0,20
Ценность для жанра	9 x 0,10

ИТОГО  
**8.7**

Первый рейд за Стеной почти окончен



Только что тут в едином порыве танцевал взвод воинов. Остались только самые стойкие





# ВЬЕТКОНГ

## КУЛАК АЛЬФА



A Take2 Company





Андрей ЦУР



Все это добром не кончится.  
Пегасу никогда не подняться.  
Капитан Зеленый. "Тайна третьей планеты"

Жанр MMORPG Издатель SEGA Разработчик Sonic Team Рекомендуется Pentium 4 1,4 ГГц, 256 МБ RAM, Видеокарта 64 МБ  
Количество дисков 1 CD Сайт www.psobb.com

**П**ытаться рассказывать игроку-компьютерщику об игровой вселенной Phantasy Star - это все равно что разбиваться в лепешку перед консольщиком, расписывая ему особенности мира, например, Arganum. Как и многие другие известные только на консолях тайтлы, серия Phantasy Star до недавнего времени представляла перед любителями ролевух на PC только как один из призраков "потустороннего" мира компьютерных развлечений. До недавнего, потому что с тех пор SEGA уже успела объявить о выходе на PC сразу двух игр на "фантазийно-звездную" тему: Phantasy Star Universe, которая увидит свет еще нескоро, и Phantasy Star Online, уже готовый к употреблению проект, являющийся, по сути, портом одноименного приставочного хита, вышедшего пару лет назад.

Впечатления об этой игре, описанные ниже, были сформированы на основе появившейся не так давно открытой бета-версии, найти которую можно и на нашем диске. Хотя бета дает возможность играть только 15 дней и раскатать своего персонажа всего лишь до 20 уровня (а в идеале их может быть больше сотни), по качеству выделки "ценного меха" она является уже финальным продуктом, в который можно играть на полную катушку, проплатив нормальный аккаунт.

#### Прилетели, осмотрелись

История Phantasy Star Online - это история колонизации расой людей планеты Рагол, а вернее, катастрофы, которой эта колонизация обернулась. Предисловие к игре немного поясняет общую ситуацию: сначала на планету был выслан первый огромный колонизаторский корабль "Пионер 1", который успешно приземлился и заложил базу для привезенных и будущих поселенцев. Все идет отлично, пока через семь лет к планете не прибывает "Пионер 2". Как только база и корабль пытаются установить связь друг с другом, на планете происходит колоссальный фотонный взрыв (даже не спрашивайте меня, как это), уничтожающий базу и отдающийся эхом по всей территории материка. Руководство "Пионера 2" решает набрать среди перевозимых поселенцев скаутов и начинает отсылать их на планету с целью выяснить, что там вообще происходит, кто виноват и что, в сущности, теперь делать.

#### На поверку становишься

А теперь, внимание, следим за ушами - сейчас будет финт. Phantasy Star Online



НЕ является MMORPG в обычном понимании этой аббревиатуры. Здесь нет цельного мира "куда хочу, туда иду", нет городов, нет крафтинга вещей, нет каких-то общественных событий и прочих атрибутов стандартных "массивных мультиплеерных". Эта игра скорее напоминает сингл с очень расширенной опцией кооперативного прохождения. Игрок становится одним из вышеупомянутых скаутов, выбрав свою специализацию среди групп Рейнджеров, Охотников или Адептов Силы. В каждой из таких групп содержится по четыре варианта подклассов, так что в общей сложности выходит 12 вариантов специализации. Примечательно, что в PSO нет отдельного выбора игровой расы - он происходит одновременно с выбором подкласса. Классификация профессий стара, как первая редакция D&D: Охотники являются специалистами по рукопашному бою и выступают в роли танков групп, Рейнджеры предпочитают стрелковое оружие и атаки издалека, ну а Адепты Силы используются как маги и врачеватели.

Определившись с внешним видом выбранного персонажа, игрок попадает в лобби корабля с регистрационной

По непонятной причине подклассы персонажей обозначены тарабарщиной из сокращений







↑ Единственное толковое усовершенствование боевого интерфейса со времен консольной версии - панель хотбара внизу экрана



↑ Я смотрел в ее чистые, голубые, не мутненные разумом глаза...

стойкой, где он может либо объединиться с другими игроками в партию, либо отправиться на приключения в одиночку. Зарегистрировавшись, игрок телепортируется в городскую зону. Городская зона - это самый наикондоевский вариант перевалочной базы для приключенцев, который только можно представить в RPG. На маленьком пятнышке сгруппированы медцентр, магазины оружия/брони/оборудования, банк и место для выдачи квестов. Посетив все указанные значные места в порядке перечисления, игрок, выбравший одно из нескольких предложенных заданий, отправляется к телепорту на поверхность планеты и через него попадает в зону боевых действий.

## Онлайновость по-приставочному

Вернее, он попадает на полянку посреди леса. Система работы боевых зон носит на себе неизгладимый отпечаток приставочности с ее хилыми железными ресурсами: весь лес разбит на четко очерченные поляны различной величины и диаметра, соединенные между собой узкими тропинками-переходами. Для пущей линейности прохождения входы/выходы с полян на тропинки снабжены железными воротами, которые иногда открываются без проблем, но иногда бывают заперты и пропускают игрока только после того, как он уничтожит всех монстров, спавнящихся на поляне, или найдет и активирует специальную консоль, запрятанную на уровне. И получается такая ситуация: выходишь на поляну с тремя воротами, но только один из них работают. Проходишь через них, доходишь по тропинке до другой полянки, где активируешь консоль, затем возвращаешься на первую поляну, заходишь в открывшиеся вторые ворота, говоришь там с квестовым NPC, вновь возвращаешься на поляну, убиваешь появившихся монстров, что, наконец, открывает третьи ворота. Т.е. практически никакой свободы передвижения во время выполнения миссии игроку не предоставляется. Да еще и сама карта зоны леса при выполнении различных заданий не меняется ни на йоту -

разнится только расположение отпирющих консолей, монстров и NPC.

Боевка в PSO происходит в реальном времени и требует от игрока определенной доли аркадных навыков (другими словами, происходит суматошно и зачастую бестолково). Даже такого понятия, как ведение цели, здесь в полной мере не реализовано - персонаж будет атаковать монстра, только если развернут в его сторону. О более продвинутых вещах вроде ассистирования танку группы (т.е. автоматическому переключению на выбранную им цель) здесь приходится только мечтать.

Арсенал и набор заклинаний у персонажей в PSO - обычная для анимешных ролевых чехарда магии и технологии. Вроде бы и будущее, пистолеты-автоматы всякие плазменные, а у рукопашника наряду с мечом все равно есть какие-то безумные fireball'ы и thunderbolt'ы. Схема бонусов повреждений в игре тоже не нова: какие-то из монстров больше чувствительны к огню, какие-то к холоду и т.п.

Особого разнообразия в плане доступных игроку шмоток замечено не было - вариации между вещами часто выражаются в банальной приставке "Sword+1 круче, чем просто Sword. Кто бы сомневался.

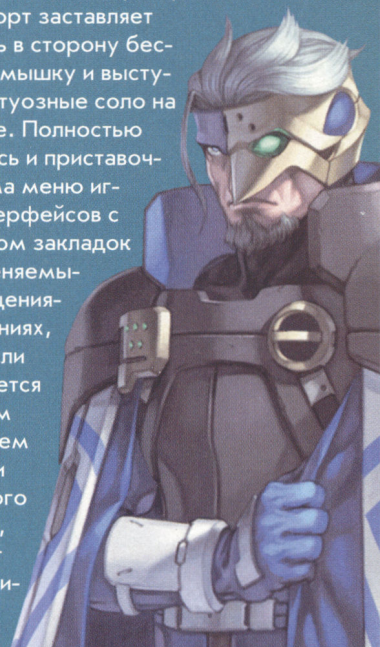
## Для любителей сюжета

Выполнив поставленное задание, игрок возвращается в городскую зону, где рапортует об успехе, после чего тут же отфутболивается в лобби, где он вновь может выбрать, каким образом начать новое приключение - в одиночку или с какой-нибудь группой. Таким образом, игра в PSO - это череда заходов в лобби, старт и прохождение новой миссии, после чего возврат к начальной точке. Как вариант, существует возможность объединиться и не приключествовать, а выйти на бой против другой группы игроков - такой вот нехитрый и ни к чему не обязывающий вариант PvP. Существует в игре и подобие клановой системы. Можно объединяться в так называемые "команды", внутри которых

есть опции по выстраиванию иерархии участников, обмену и передаче вещей, а так же специальные отдельные каналы для чата. "Команды"-гильдии могут расти в уровнях, как и сами игроки, достигая определенного статуса и получая за это некоторые особые фишки вроде именных шмоток или специальной комнаты, в которой игроки могут изменять внешний вид своих персонажей.

## Старая зубная боль

Прилагательное "старая" можно в полной мере отнести к графике PSO. Окружающий мир, конечно, цветастенький, но поскольку игрушка-то делалась еще под Dreamcast, детальность картинка хромает, и видно это невооруженным глазом. Хотя бесспорным плюсом данной ситуации является отсутствие тормозов даже при игре на слабых машинах. А вот "зубная боль" - это целиком и полностью про игровое управление. Уже в который раз консольный порт заставляет отодвинуть в сторону бесполезную мышку и выстучивать виртуозные соло на клавиатуре. Полностью сохранилась и приставочная система меню игровых интерфейсов с множеством закладок и маловменяемыми сокращениями в названиях, так что, если вы не являетесь счастливым обладателем геймпада и интуитивного мышления, пощады от PSO не ждите.



## РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7 из 10
Графика	6 из 10
Звук и музыка	6 из 10
Концепция	7 из 10
Ценность для жанра	6 из 10

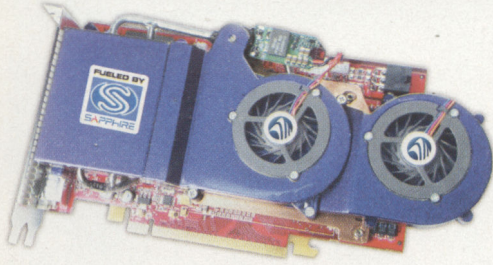
ИТОГО  
**6.6**



# ЖЕЛЕЗНЫЙ ПОТОК

Дмитрий ВАСИЛЬЕВ  
Bros.

## Сапфирные обновления



Компания Sapphire, один из ведущих производителей карт ATI, отметила выпуск новой видеокарты с экстравагантным методом охлаждения. Обеспечение теплообмена в новинке под названием BLIZZARD X850XT PE лежит на технологии т.н. "жидкого металла" (привет, T-1000!), разработанной компанией NanoCoolers. Состав сплава, обеспечивающего охлаждение, не разглашается. Известно лишь то, что жидкость не ядовитая, не горючая, имеет в 65 раз более высокую теплопроводность, чем вода, и на практике обеспечивает температуру графического процессора на 10 градусов ниже, чем система воздушного охлаждения Arctic Cooling, считающаяся лидером в своем классе.

Ну а для не столь богатых буратинов, имеющих систему на основе AGP-слота и желающих получить достаточно быструю, малощумящую и относительно недорогую карту высшей категории, Sapphire предлагает карту X800XL Ultimate AGP с громадным радиатором на чипе и тихим низкооборотистым вентилятором. На кулере красуется логотип Zalman, что может служить гарантией высокого качества изготовления и эффективности системы при минимальном шуме. - Д.В.

## Прощай, старый друг!

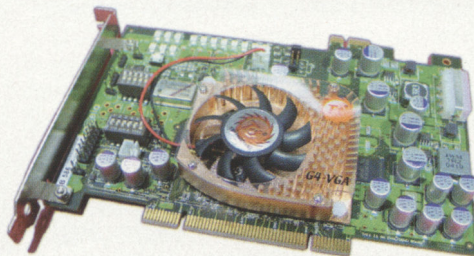
Верой и правдой служившие нам много лет аудиопроцессоры EMU10K сходят со сцены компьютерной индустрии. Компания Creative анонсировала новый стандарт звуковых технологий Xtreme Fidelity и аудиочип X-Fi Xtreme Fidelity, выполненный на основе этого стандарта.

Так всегда... Совсем недавно - новинка, теперь - кандидат на списание по старости



В числе основных фишек новинки объявлены: 24-х битное качество звука, гибкая модульная архитектура, способная динамично управлять ресурсами и, как обычно, новая версия EAX. Сам звуковой процессор будет состоять из 51 млн. транзисторов и иметь производительность 10000 MIPS, что в 24 раза превышает вычислительную мощность чипа EMU10K2, использовавшегося в семействе "звуковых" Audigy. Непосредственно для нас, геймеров, обещается прямо-таки нереальный рост качества звукового сопровождения к играм при снижении нагрузки на центральный процессор. - Д.В.

## Физика будет рулить?



Карта AGEIA PhysX со 128 Мб наборной памяти GDDR3

Хотя физика в современных играх сделала за последние годы даже не большой шаг, а настоящий скачок в плане реалистичности и интерактивности, до реального мира ей пока далеко. Но, похоже, в ближайшее время нас ждут существенные перемены в лучшую сторону: компания AGEIA готовится к концу года запустить в продажу чип ускорения игровой физики PhysX (ориентировочная цена: \$249-299). Архитектура PhysX предназначена для многопоточной обработки вершин многоугольников, что позволит разработчикам игр создавать детализированную, плавную и точную анимацию, воспроизводя движения волос, одежды, жидкостей, разлет осколков от взрывов и прочие сложные для компьютерного моделирования предметы и эффекты.

Внешне девайсина напоминает видеокарту за исключением сплошной заглушки без выводов внешних интерфейсов и обилия переключателей. Подключение предполагается через слоты PCI или PCI-E x1. Чип будет выпускаться по технологии 0,13 мкм и содержать в себе

125 млн. транзисторов. Пока что достоверно известен лишь один производитель - ASUS. Но уже сам факт, что крупнейшая IT-корпорация заинтересовалась новинкой, говорит о многом.

Пока еще рано судить о возможностях PhysX в поднятии производительности (хотя уже заявлено о будущем внедрении поддержки этого модуля в такие игры, как Counter-Strike: Condition Zero, Call of Duty, Rise of Nations, City of Heroes и некоторые другие. Unreal Engine 3 также не останется в стороне, да и прочие разработчики, видимо, скоро объявят о поддержке новой технологии. - Д.В.

## Картам AGP 8x в слотах PCI-E x16 - быть?

Наверное, многие ждали этого момента: наконец-то появилась возможность вставить имеющуюся видеокарту под AGP в новые материнки с поддержкой только графического слота PCI-E. Разумеется, по чисто геометрическим причинам напрямую вставить карту нам не удастся и потребуются использование переходника, который наконец-то запущен в серию фирмой Albatron - производителем добротных и не слишком дорогих комплектующих. Но есть и "грабли" (как и у всех половинчатых решений): беспроблемно можно установить только низкопрофильные видеокарты (производительность которых обычно не блещет), иначе один из интерфейсных разъемов карточки может "уехать" за пределы гнезда на задней панели по все тем же геометрическим причинам: адаптер не бесплотен и занимает определенное место, т.е. видеокарта будет стоять выше обычного положения. Вторая неприятность заключается в некотором снижении производительности. Третья - в неполной совместимости со многими видеокартами. В итоге потенциальные проблемы таковы, что поневоле задаешься вопросом: а стоит ли вообще тратить на такое кровные 20 баксов? - Д.В.

Беспроблемная работа гарантируется только с указанными видеокартами

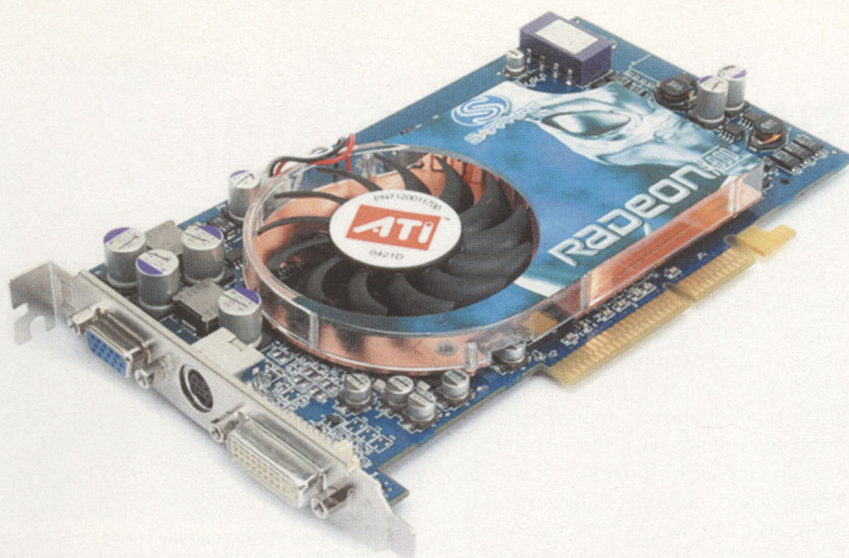
## ATOP/AGP Card Compatibility

The ATOP card is compatible with any AGP-8x card that uses the following NVIDIA GPUs:

- MX4000
- FX5200
- FX5700
- FX5700LE
- GeForce 6800
- GeForce 6200 (AGP)



## PS3 vs. Xbox 360 - ставки 3 к 1?



### А ti подписался на Radeon X800?

Компания ATI Technologies Inc. представила уважаемой публике графическую карту с не самым уменьшительно-ласкательным именем Radeon X800 XL 512MB. Дитище предназначено для получения высочайшего перформанса и качества образов в играх последнего поколения. Разработчики вовсю нахваливают новый адаптер за устранение прежних технологических лимитов и улучшение экстерьеры игрового софта будущего. Братья-геймеры, если верить пресс-сводке (что мы и делаем), поимеют от дитища ATI безупречную игровую картинку, невиданные ранее скорости и, соответственно, непередаваемый игровой опыт.

На работу с Radeon X800 XL 512MB уже подписались BioWare, Crytek, Digital Extremes, Funcom, Gas Powered Games, Grin, id Software, Juice Games, Lionhead, NCsoft, Remedy и Valve. Голодные до продвинутых девелопинговых платформ пионеры индустрии называют новичка окном в мир High

Definition gaming (переводить не будем - вдруг это какая персональная фишка восхваляющих).

"ATI позволит нам выйти на невиданный ранее уровень реализма (это его каламбур!) в real-time видеоиграх", - считает Андрей Хонич (Andrey Khonich) из Crytek. Андрюхе (не фамильярность, но радость от узнавания согражданина!) вторит Крис Тейлор (Chris Taylor), глава и креативный директор Gas Powered Games: "Получив карту с 512 метрами на борту, мы еще раз убедились, что будущее видеоигр не просто блестяще, оно связано с совершенно фантастическим игровым опытом!"

"512 мегабайт Radeon позволят нашим играм работать на очень приличной скорости даже при проигрывании весьма насыщенных текстур-рам сцен. Более стабильный игровой процесс достигается благодаря хранению всей информации прямо в видеопамяти - без засорения текстурного кэша", - отметил Тим Рэнц (Tim Rance), технический директор Lionhead Studios. - **Bros.**

Тятя, тятя, наши сети притащили... Нет, не мертвеца, но информацию, не поддающуюся скорой проверке. Речь идет о появившихся в интернете слухах о небывалой мощи процессора третьей Игровой Станции. Поговаривают, что CPU нового детища Sony будет ровно в три раза быстрее своего проживающего в недрах Xbox 360 собрата. Эта весьма волнующая для поклонников японского чуда новость омрачается лишь поступающими по тем же каналам данными о "застарелости" графического процессора PS3, который остался по сути неизменным, поменяв лишь изготовителя. К тому же некоторые аналитики уверены, что в "лошадиных силах" процессора японской консоли много больше понта, чем практической пользы. Для большинства игр частотный супербицепс - всего лишь приятная фишка. Ни Sony, ни Microsoft не посчитали нужным комментировать состояние "гонки вооружений", поэтому давайте держать инфу в уме, а голову в холоде. - **Bros.**

### Словесная дуэль приставок

Интересный обмен любезностями состоялся в рамках PR-войны между Биллом Гейтсом и Nintendo Corporation. Рискнем интерпретировать на великом и могучем эту практически непередаваемую игру слов.

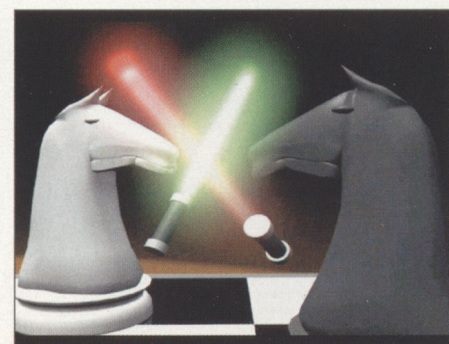
Билл Гейтс: "Я бы сказал, что все сейчас с нетерпением ждут, чем же их удивит Sony, и чем же их удивим мы (Microsoft, вестимо - прим. пер.), и кто же всех в конечном счете сделает. Чего греха таить, обе компании - просто гиганты. А вот Nintendo на этом празднике жизни - третий лишний".

Nintendo: "Мы собираемся совершить четырехкратный технологический прыжок, а не выпустить на рынок Xbox версии 1.5, как это делают некоторые, на кого пальцем показывать не будем".

Вот так вот пособачились Билл Гейтс и Nintendo. Для полного умиления публики не хватает только крылатой фразы Джона Ромеро "Suck it down". Надеемся, Билл это исправит, когда дело дойдет до петушиных боев с Sony. - **Bros.**

H

### Японцы победят?





# ATI ОТКРЫВАЕТ ПЕРЕКРЕСТНЫЙ ОГОНЬ

Сколько денег на апгрейд не бери, все равно два раза бегать придется.

## Аперитив

24 мая в Москве состоялся брифинг ATI, посвященный новой технологии CrossFire (панее известной как AMR - ATI Multi Rendering), представляющей ответ канадской команды технологии NVIDIA SLI. Разумеется, мы не могли пройти мимо этого события.



"Хорошую вещь на букву 'X' не назовут!" - редакция не согласилась с этой прозвучавшей на презентации репликой



Надо сказать, что самое вкусное - рассказ о технологии CrossFire - ребята из ATI отложили под самый конец (вкусное - на третье). Сперва поведали о преимуществах графического адаптера для Xbox 360 в сравнении с прочими консольными конкурентами, готовящимися к выходу. Но, несмотря на всю мощь этого решения, подробно останавливаться на описании идеологического противника родных PC мы не будем. Известно, как оно бывает: на момент выхода приставка заруливает компы, через годик - сравнивается, потом - все сильнее отстает, а еще через год выходит новая консоль и цикл повторяется.

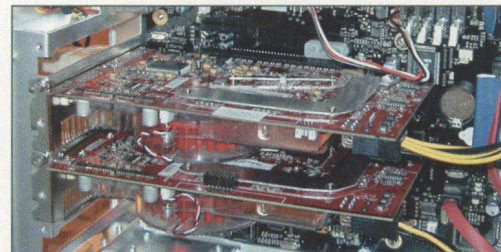
Перейдем к нашим баранам, т.е. информации о разработках для PC. Сперва ATI поделилась планами дальнейшего развития драйверов и фишек, которые появятся в них этим летом

(первый вариант радикально обновленного Catalyst 5.6 можно будет найти на диске следующего номера нашего журнала). В принципе, при выходе каждой новой серии драйверов их разработчики обещают невероятный рост производительности, комфортности работы и еще сорок бочек арестантов, но на этот раз, похоже, ATI действительно сумела разработать что-то впечатляющее. В списке новых фишек приводятся: уменьшенное в разы время загрузки и немалый прирост скорости в ряде популярных игр (наиболее заметен обещанный прирост в Lock On - до 50% за счет сжатия текстур облаков); радикально переработанный интерфейс Catalyst Control Center; расширенная поддержка HDTV; аппаратное ускорение Windows Media Video 9 и многое другое. Если хотя бы половина обещанного оправдает себя на практике - можно говорить о радикальном улучшении качества драйверов. Но, тем не менее, пока новинки пощупать своими руками не довелось, будем сохранять здоровый скептицизм с осторожной надеждой на лучшее.

## Главное блюдо

Подождала очередь поговорить о главном, ради чего и была собрана журналистская братия. Теперь у игровых фанатов появилась альтернатива в выборе максимально быстрой платформы для своего увлечения: поддержка двух видеокарт в одной системе от второго лидера рынка графических ускорителей стала реальностью.

В отличие от SLI-карт NVIDIA, мультипроцессорный вариант графики от ATI соединяет карты не при помощи мостика между картами, а кабелем через специальный интерфейсный разъем DMS новой "ведущей" карты серии CrossFire Edition с DVI-выходом ведомой PCI-E карты семей-



Последнее время решения hi-end от ATI были в аутсайдерах по скорости: трудно в одиночку бороться с двумя картами одновременно. Теперь у них есть хорошие шансы покататься

ства X800 или X850, которые уже давно можно найти в продаже (кабель прилагается к картам CrossFire Edition). Помимо наличия такого входа, CrossFire-версии карточек имеют на борту отдельный чип Composition Engine, отвечающий за объединение результатов совместной работы карточек и вывод итоговой картинки.

Впрочем, отметим, что для реализации работы двух карт потребуются замена материнской платы на "мамку" с чипсетом Radeon Xpress200 CrossFire Edition - пока работа гарантируется только с ним (имеются варианты чипсета как для процессоров AMD, так и для "камней" Intel). В дальнейшем планируется доработать технологию для функционирования пары карт и на чипсетах других производителей (например, на nForce 4 SLI и Intel 955X), но в первое время это реализовано не будет.

Предлагается три варианта разделения нагрузки между двумя картами:   
♦ супертайловый (SuperTiling) метод, позволяющий наиболее эффективно распределить нагрузку для Direct 3D приложений (каждый кадр разделяется на множество прямоугольников на манер шахматной доски, и каждая карта, продолжая эту аналогию, работает над "клетками" одного цвета);

Будем надеяться, что прирост производительности будет не меньше ожидаемого

## CATALYST Driver performance

### Doom 3

- more efficient memory usage

### Chronicles of Riddick

- more efficient storage of vertex data

### COD

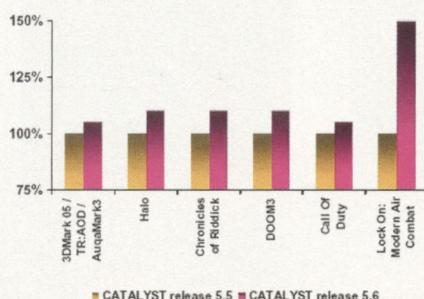
- Found way to leverage Doom 3 optimizations - increases efficiency

### Halo, 3DMark05, TR: AOD, AM3

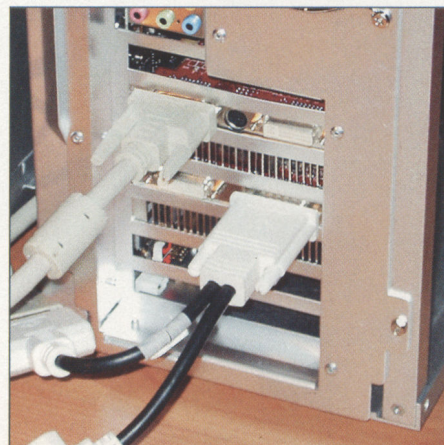
- Z-optimizations - removing un-seen pixels before running through pixel shaders

### Lock On: Modern Air Combat

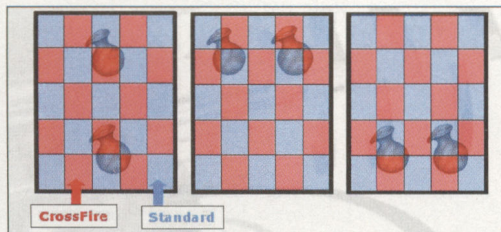
- CATALYST AI - enables texture compression with no visual impact (cloud textures)



Предсерийный соединительный кабель оказался слишком короток, и пришлось задействовать удлинитель







Как бы не были распределены по кадру обрабатываемые объекты, нагрузка на каждую из двух карт примерно равна

◆ так называемый режим "ножниц" (Scissor) с разделением кадра на две равные части, над каждой из которых работает одна карта. Этот режим менее эффективен, т.к. насыщенность игровой сцены в разных половинах кадра может сильно различаться, и скорость будет выравниваться по "отстающей" карте, которой досталась более сложная часть кадра. Зато он работает как в Direct 3D, так и в OpenGL;

◆ режим альтернативной прорисовки кадров (Alternate Frame Rendering, AFR), нацеленный в первую очередь на приложения, в которых требуется высокая геометрическая производительность. Работает как в D3D, так и в OGL.

#### Режимы распределения нагрузки

##### CrossFire performance rendering modes:

- **SuperTiling**  
Supported in D3D applications  
Good performance scaling and superior load-balancing
- **Scissor**  
Supported in D3D and OGL applications  
Good performance scaling and dynamic load balancing.
- **Alternate Frame Rendering**  
ATI's patented technology supported in both OGL and D3D. The highest performing mode with full geometry acceleration



#### Десерт (выводы)

Надо отметить, что решение ATI выглядит в ряде аспектов привлекательнее SLI от NVIDIA. К преимуществам можно отнести:

- ✓ лучшую "железную" совместимость (производители и даже типы карт в одной системе могут быть различными, что отнюдь не мешает их совместной работе, тогда как у SLI даже разница в прошивках видеокарт, как правило, делает совместную работу невозможной);
- ✓ лучшую совместимость с играми: обещается поддержка и прирост производительности в любых 3D-приложениях, пусть даже не в оптимальном режиме деления нагрузки (у NVIDIA в режиме SLI, как мы уже имели возможность убедиться, есть проблемы с рядом приложений);

#### Таблица совместимости карт в режиме CrossFire

CrossFire Edition card:	Works with:
<b>RADEON X850 CrossFire Edition</b> 256MB \$549	RADEON X850 XT Platinum Edition RADEON X850 XT RADEON X850 PRO
<b>RADEON X800 CrossFire Edition</b> 256MB \$299 128MB \$249	RADEON X800 XT Platinum Edition RADEON X800 XT RADEON X800 XL RADEON X800 PRO RADEON X800

- ✓ традиционно меньшее энергопотребление видеокарт;
- ✓ режим суперсглаживания (Super AA, до 14x), который можно активировать при одновременной работе в системе двух видеокарт, позволяющий увидеть более мелкие детали изображения (тонкие провода, развевающиеся на ветру волосы и т.п.).

В актив CrossFire можно вписать не только плюсы. Известно, что идеал недостижим, и новая технология ATI не избежала этой участи. К основным минусам свежего решения ATI можно отнести следующие:

- ✗ необходимость замены материнской платы при желании проапгрейдить уже имеющуюся систему с поддержкой PCI-E-видео (SLI-вариант от NVIDIA - nForce 4 SLI - вышел одновременно с чипсетами, поддерживающими PCI-E x16 для одной карты, и пользователь, ориентирующийся на установку двух видеокарт, мог сразу купить соответствующую матер плату);
- ✗ отсутствие варианта CrossFire для систем среднего уровня (аналога NVIDIA GeForce 6600GT SLI, позволяющего в два этапа нарастить мощность системы примерно до уровня одиночной карточки высшего сегмента);
- ✗ снижение производительности при совместном использовании неравноценных карт (например, в случае с 16-конвейерным X850XT CrossFire Edition и 12-конвейерным X850 Pro у первого будут работать только 12 конвейеров).

Трудно сказать, от какого производителя "многокарточный" вариант более перспективен. В случае, если действительно подтвердится заявление ATI о полной совместимости в

- ✗ Нет уверенности, что в достаточно ресурсоемком Half-Life 2 Super AA 14x будет важнее для геймплея, чем скорость, потерянная при его включении. Но наличие такой фишки точно не повредит в играх с более "легкой" графикой



Герой дня - компьютер на платформе CrossFire

любых приложениях (пока что мы имеем только слова без проверки их на практике, но при первой же возможности постараемся это исправить), а NVIDIA так и не сможет расправиться с проблемами, с которыми столкнулась SLI в ряде игр, пальму первенства можно будет смело отдавать канадцам: даже если прирост производительности в некоторых приложениях будет меньшим, чем у конкурента, надежность и безглючность это перевесят.

Если же NVIDIA сумеет вылечить детские болезни своей технологии (или не оправдаются прогнозы ATI о поддержке любых 3D-приложений)... Тогда нас ждет очередной увлекательный этап борьбы двух равных по силе титанов.

Напоследок скажем, что появление новинок на мировом рынке ожидается в начале августа.





# ЖЕЛЕЗНЫЙ FAQ.

## Материнские платы

Дмитрий ВАСИЛЬЕВ

- Как отличить наркомана от компьютерщика?  
- А что для вас значит фраза: "Отдай винт, а то я твою маму продам?"

**В**ыбору материнской платы многие пользователи не уделяют должного внимания, ориентируясь при покупке на два параметра: поддержку выбранного процессорного сокета и минимальную цену. Подобный подход к покупке оправданным назвать никак нельзя. Ведь материнская плата для компьютера - все равно, что фундамент для дома или шасси для автомашины: именно она в первую очередь отвечает за функциональность и стабильность системы. Вряд ли вы будете брать автомобиль только по параметрам объема мотора и цены. Или кирпичи для строительства дачи, не обращая внимания на их качество, только потому, что вам подходит их размер и они стоят недорого.

С материнскими платами все точно так же: следует принимать во внимание весь комплекс параметров. Однако важны для всех как минимум следующие: функциональность, производительность на фоне конкурирующих решений, надежность. С последней приходится знакомиться либо из отзывов о "железяках" на тематических форумах (что затруднительно, если продукт является новинкой), либо, на худой конец, по имени производителя: известный бренд поостережется выбрасывать фуфло в продажу, дабы не портить свою репутацию (хотя проколы бывают даже у признанных лидеров).

### Современные чипсеты

#### Платформа AMD

Отличительной чертой любых чипсетов для материнских плат под современные процессоры AMD семейства K8 (все процессоры Athlon64, а также Sempron для Socket 754) является то, что их производительность на штатных режимах практически равна (за исключением случаев откровенно "кривой" реализации материнской платы конечным изготовителем). Объяснение у этого факта простое: ранее основной причиной различия производительности разных чипсетов под одни и те же процессоры являлась эффективность контроллера памяти, интегрированного в северный мост чипсета. Не всем компаниям, разрабатывающим чипсеты, удавалось добиться высокого качества работы этого контроллера, и поэтому скорость плат на различных наборах системной логики различалась весьма заметно. Отличие новых чипсетов для процессоров AMD, являющееся причиной такого нехарактерного скоростного паритета, состоит в том, что они просто не имеют контроллера памяти: об этом позаботился изготовитель процессоров, встроив его непосредственно в "камень". Помимо упрощения конструкции чипсета, такой ход позволил заметно повысить эффективность работы с памятью, сведя к минимуму задержки передачи данных. Благодаря этому эффективность подсистемы памяти на Athlon64 является на настоящий момент лучшей среди всех доступных

### МАТЕРНЫЕ ВЫРАЖЕНИЯ

**Чипсет** - набор системной логики, обеспечивающий поддержку и взаимодействие процессора, памяти, периферийных интерфейсов. Как правило, состоит из двух микросхем (северный и южный мост), но существует и ряд одночиповых решений.

**Северный мост** - микросхема чипсета, включающая в себя контроллеры системной шины, памяти, шин AGP, PCI, PCI-E.

**Южный мост** - вторая микросхема чипсета, отвечающая за работу вспомогательных внешних интерфейсов (USB, LPT, COM, PS/2, IDE, SATA и т.д.). На одночиповых вариантах системной логики его функции выполняет северный мост. В двухмостовом варианте южный мост независим от северного, что позволяет при выпуске новых материнских плат с тем же северным мостом расширить функциональность за счет более современного южного моста.

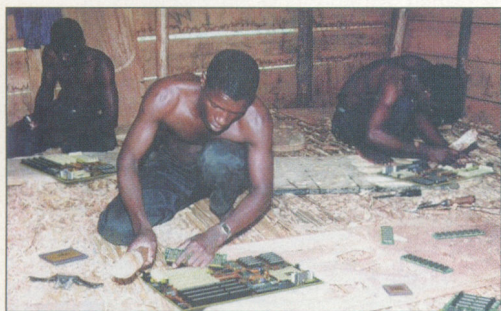
Северный мост VIA KM400 и южный мост VIA VT8235n



процессоров (ради экономии места далее упоминать Sempron Socket 754 не будем, но просто знайте, что все, сказанное о полноценных Athlon64 в контексте этой статьи относится и к ним). Впрочем, свои тараканы есть и у такого варианта: например, невозможность работы встроенного контроллера на процессорах до ядра Venice (которые только начинают появляться в продаже) с двумя двухсторонними модулями на один канал памяти в режиме DDR400 при значении Command Rate 1T.

Ассортимент чипсетов для платформы AMD K8 весьма широк: свои варианты предлагают NVIDIA, VIA, ATI, SiS и ALi (компания-производитель привередливы в порядке убывания распристрастности их продуктов). Учитывая, что скорость всех этих решений примерно равна, выбор приходится делать на основе второстепенных признаков: функциональность, отлаженность и качество драйверов, разгонный потенциал (для тех, кому он нужен), ну и, само собой, цена.

По всем параметрам, кроме последнего, преимущество за решениями от NVIDIA. Платы последнего поколе-



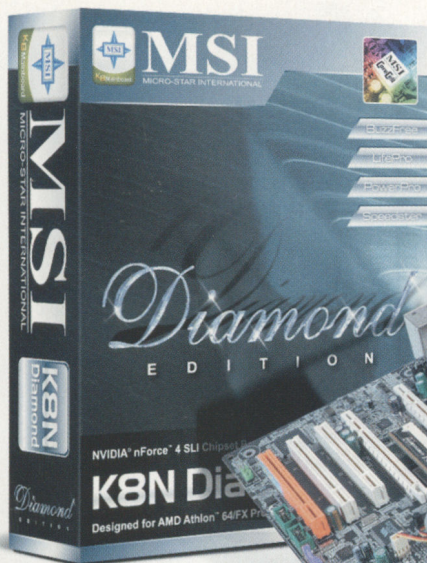
Если бы вы знали, как делают дешевые материнки, вы бы никогда их не купили

Описывать все существующие чипсеты - задача не из легких, поэтому подробно остановимся на наиболее актуальных для покупки современной системы вариантах с поддержкой видеоинтерфейса PCI-E (как ни крути, но он все же куда перспективнее старой заслуженной AGP) и процессорных разъемов LGA775 (Intel) и Socket 754/939 (AMD K8). Так же упомянем последние чипсеты предыдущего поколения для Socket 478 (Intel) и Socket 462 (AMD K7) и варианты для современных процессоров с поддержкой AGP-шины, поскольку они пока еще достаточно актуальны для частичного апгрейда устаревших систем (или при наличии у вас мощной карточки под слот AGP).

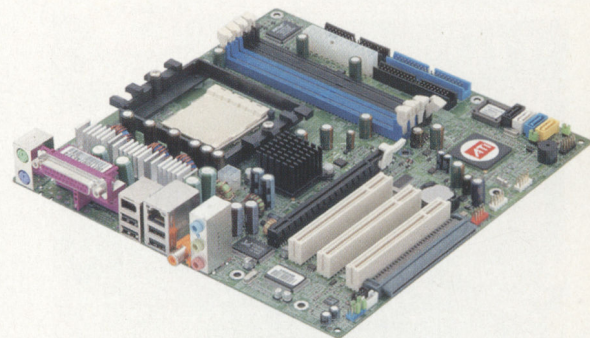


Встроенный в процессор контроллер памяти - основа паритета скорости чипсетов под AMD K8





Самая навороченная  
плата для Athlon64:  
MSI K8N Diamond на  
чипсете nForce 4 SLI



↑ "Мама" на основе чипсета Radeon Xpress200

ния на основе nForce 4 могут похвастаться целым десятком USB-портов (у конкурентов - не более восьми) и современным графическим интерфейсом PCI-E x16. Старшие модификации этого чипсета (Ultra и SLI) добавляют к списку преимуществ встроенный аппаратный брендмауэр и поддержку интерфейса SATA II (только с помощью него можно в полной мере реализовать возможности новых жестких дисков с технологией NCQ). Наконец, единственный чипсет с поддержкой SLI, который легко найти не только на бумаге, но и на полках отечественных магазинов, также относится к этому семейству.

Продукция VIA не слишком сильно отстала от NVIDIA, но все же не дотягивает по ряду параметров (регулярность обновления ПО, функциональная насыщенность и т.п.). Но благодаря несколько более демократичным ценам и достаточно стабильным (пусть и нечасто обновляемым) драйверам находит немало покупателей.

Остальные же производители чипсетов под "камни" линейки K8 делят между собой сектор low-end, в котором явным преимуществом обладает ATI со своим единственным (пока что) чипсетом для платформы AMD64 Xpress200. Козырем этого ре-

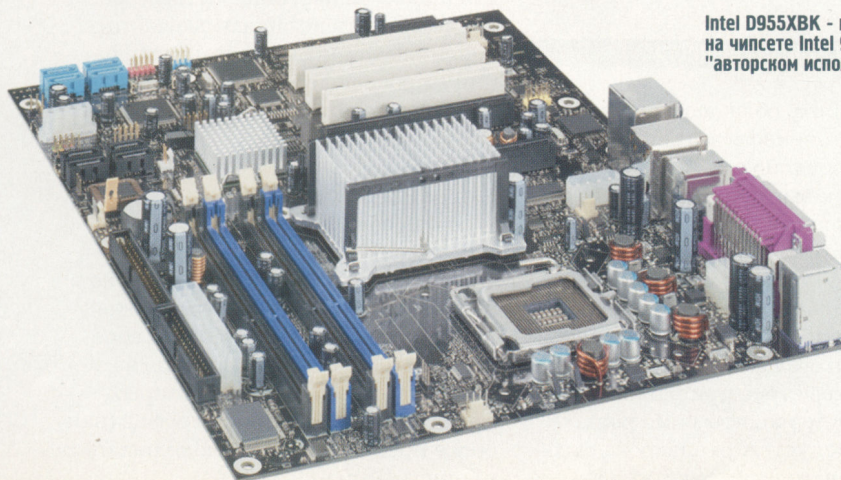
шения является достаточно мощное встроенное графическое ядро (Radeon X300: вполне прилично даже для отдельной карточки начального уровня, хотя и отъедает кусок от оперативки) и возможность усиления графической подсистемы за счет установки в дальнейшем мощной современной видеокарты в слот PCI-E x16. Стоит отметить и ежемесячные обновления драйверов, чем не могут похвастать конкуренты в секторе недорогих решений. Имеется также и решение без интегрированной графики: Xpress200P.

Напоследок отметим, что все платы под Socket 939 способны после перепрошивки BIOS на новую версию работать с двухядерными Athlon 64 X2 (возможные исключения относятся только к дешевым материнкам, производители которых экономили на цепях питания).

### Платформа Intel

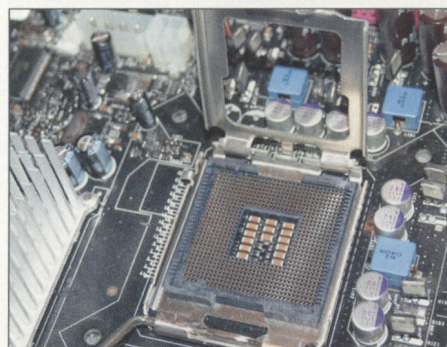
Вплоть до недавнего времени наиболее прогрессивными чипсетами самой Intel с поддержкой LGA775 и PCI-E являлись "бытовой" Intel 915 (с вариациями, отличающимися поддержкой DDR или DDR2, а также наличием или отсутствием встроенного графического ядра) и более "продвинутое" (и дорогое) Intel 925 (модификации X и XE).

Intel D955XBK - плата  
на чипсете Intel 955X в  
"авторском исполнении"

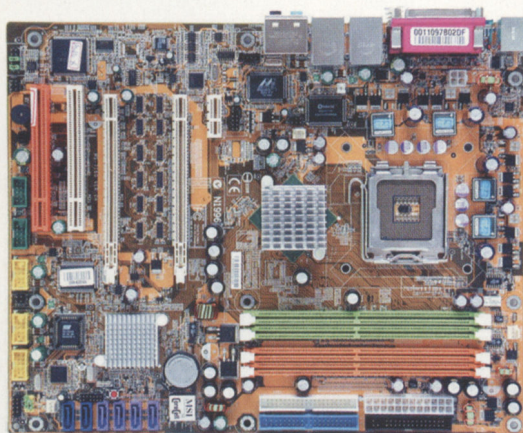


При всем уважении к продукции компании Intel, всегда славившейся высоким качеством чипсетов для своих "камышков" (разве что кроме прокола с первым вариантом Intel 845, поддерживавшим SDRAM-память, которая превращала первые Pentium 4 в безнадёжные тормоза), существующие наборы ее системной логики восторга не вызывают. В упрек им, помимо ненадежного разъема LGA, выдерживающего лишь порядка 15-20 переустановок процессора (что для простого юзера более чем достаточно и серьезно волнует лишь тестеров "железа" и энтузиастов-оверклокеров), можно поставить практическую непригодность к существенному апгрейду: известно, что новые двухядерные процессоры на существующие материнские платы не встанут, несмотря на одинаковый используемый разъем (а вот это уже серьезный недостаток для любого пользователя). Более того, системную шину 1066 МГц (только с ней в полной мере раскрывается потенциал высокочастотной DDR2-533), о внедрении которой в будущие процессоры было известно уже на момент релиза платформы, официально поддерживает лишь Intel 925XE, который выпущен совсем недавно, но уже морально устарел (невозможность установки двухядерных процессоров, отсутствие поддержки SLI). При этом "мамки" на Intel 925XE в среднем стоят примерно на \$20 дороже своих конкурентов из топового сегмента платформы AMD - nForce4 SLI (примерно такая разница в цене сохраняется как между самыми дешевыми, так и между самыми дорогими платами на этих чипсетах), уступая при этом по предоставляемым пользователю возможностям.

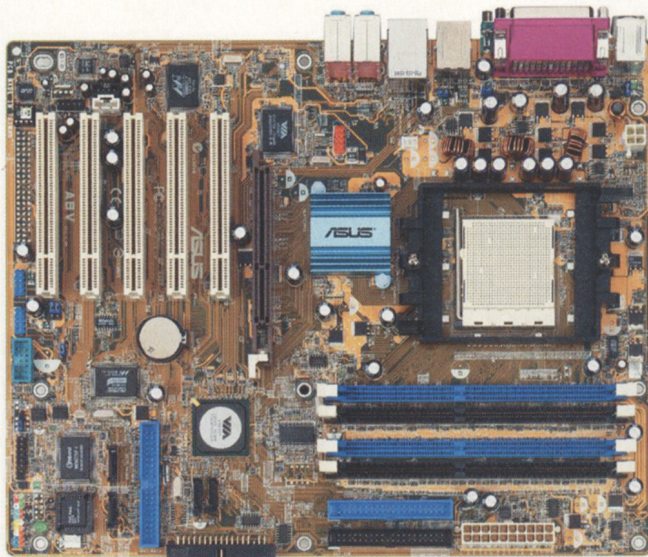
↓ Разъем LGA775 не может похвастать высокой надежностью







↑ Одна из первых серийных материнских плат на чипсете nForce 4 SLI Intel Edition: MSI P4N Diamond

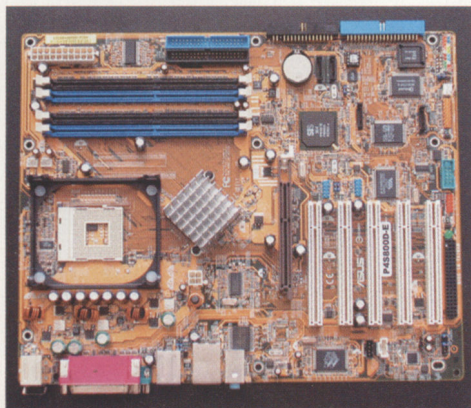


Мать на VIA K8T800Pro - хороший вариант для апгрейда с сохранением слота AGP

Впрочем, для тех, кто предпочитает платформу Intel, все не так печально (если они еще не успели купить систему на вышеуказанных чипсетах). В продаже уже начинают появляться системы на основе новых наборов системной логики для Pentium 4, которые лишены указанных выше недостатков. Это чипсеты Intel 945 и Intel 955X от самой Intel и дебют NVIDIA на поприсе системных плат для процессоров Pentium - nForce 4 SLI Intel Edition. На момент написания этой статьи в столице можно было (с большим трудом) найти лишь платы на последнем из указанных чипсетов, но их цена... На наш скромный взгляд, \$300 за "мать" - это явный перебор, особенно с учетом того, что большинство решений на аналогичном чипсете для конкурирующей платформы стоят в 1,5-2 раза дешевле (да и самые дорогие и навороченные полтинник экономят в сравнении с новинками).

"Мамки" от Intel пока до нас не добрались, но их цена на фоне конкурентов всегда была высокой, так что вряд ли они обойдутся дешевле варианта NVIDIA. Отметим, что функциональность и производительность этих чипсетов практически одинакова за исключением "визитной карточки" NVIDIA - встроенного аппаратного брандмауэра Active Armor.

↑ Альтернативным чипсетам под Pentium'ы до решений самой Intel далеко. Пусть даже их выпускает ASUS



Все прочие изготовители чипсетов, упомянутые для платформы AMD, также разрабатывают и производят системную логику для процессоров Intel. Однако варианты от этих компаний для систем, украшенных навязчиво продвигаемым Суперменом с голубых экранов логотипом Intel Inside, сильно проигрывают в производительности (а зачастую - и в функциональности) "родным" решениям процессорного гиганта, и единственным их козырем остается более низкая цена. Опять же хотелось бы отметить решение от ATI на Radeon Xpress 200 по тем же причинам, что и для варианта под AMD - довольно мощное интегрированное видео и регулярное обновление ПО при невысокой (хотя и большей примерно на 10-20% относительно аналогичных плат для Socket 939) цене.

В целом, покупку материнки на "альтернативных" чипсетах можно порекомендовать только для бюджетных компьютеров на основе недорогих Celeron'ов и Pentium 4 с шиной 533 МГц. Для мощных (и, соответственно, дорогих) систем экономия на материнской плате не оправдана: сэкономленные от общей стоимости машины средства будут в процентном отношении меньше, чем потеря производительности, и с ростом цены системы эта тенденция усугубляется.

## Осетрина второй свежести

Можно спорить об экономической выгоде постепенного апгрейда. Есть аргументированное мнение, что системный блок выгоднее менять каждый год целиком: комп не успевает сильно устареть и в цене теряет немного (если, конечно, собран не из быстро дешеющих топовых на момент покупки "железков"), а новая система в итоге получается сбалансированнее и быстрее при равных затратах. Но и проходить мимо реальности не следует. А реальность такова, что очень многие, чувствуя не-

хватку производительности, предпочитают именно поочередную замену "недотягивающих" комплектующих. И при таком подходе крайне желательно обеспечить как максимальную совместимость со старым железом, так и хорошую производительность.

## AMD

Для платформы AMD K8, по сути, вся разница с новейшими чипсетами упирается в видеоинтерфейс (понятно нежелание перехода на PCI-E при наличии новенькой GeForce 6800GT или Radeon X800XT под разъем AGP) и мелкие нюансы функциональности (количество USB-портов, поддержка SATA II и т.п.). Например, новые чипсеты SiS отличаются от рассматриваемых в этой части статьи лишь поддержкой графики PCI-E, а в остальном - братья-близнецы.

Учитывая не слишком большую разницу в функциональной насыщенности различных чипсетов материнских плат прошлого поколения для 64-битной платформы AMD (да и из новых чипсетов ощутимые изменения в сравнении с предшественником претерпел лишь nForce 4), особой разницы в чипсете приобретаемой платы нет (нюанс: при расчете на разгон предпочтительными решениями являются NVIDIA nForce 3 и VIA K8T800Pro как асинхронные чипсеты, способные поддерживать независимые частоты различных шин). Ощутимых различий в производительности тоже не наблюдается (в т.ч. и в сравнении с новыми чипсетами), что обусловлено встроенным контроллером памяти Athlon64.

По поводу предыдущего поколения камней AMD - славных долгожителей Athlon XP - все было сказано в недавнем FAQ по процессорам этой компании. Напомню, что ориентироваться стоит в первую очередь на двухканальные чипсеты, которых представлено всего два: nForce 2 (наиболее предпочтительна модификация nForce 2 Ultra 400) и VIA.



## Intel

Здесь взгляд привлекают "мамки" на основе Intel 865/ 875 (в т.ч. и варианты под процессорный разъем LGA775, выпущенные инициативными производителями, понявшими, что далеко не все покупатели мечтают о графике на PCI-E). В свое время они были оптимальным решением для новых процессоров: не слишком дорогие и при этом очень быстрые. Да и сейчас при одинаковом железе система на i865+DDR400 будет примерно равна i915+DDR2-533 - преимущество последней в частоте памяти не реализуется из-за более низкой частоты системной шины и высоких задержек (процессоры Pentium 4 Extreme Edition 3,46 ГГц и 3,73 ГГц с системной шиной 1066 МГц, способной использовать всю пропускную способность двухканальной DDR2-533, в данном контексте рассматривать не имеет смысла - ставить сверхдорогой процессор за тонну "зелени" в бюджетную "мать" ценой \$50-80 никто в здравом уме не будет).

Но есть тут и подводный камень: известно о немалом числе случаев, когда установка процессора на ядре Prescott в материнку на вышеупомянутых чипсетах приводила к ее сгоранию. Объясняется это тем, что высокое энергопотребление процессоров на этом ядре зачастую не было предусмотрено в конструкции цепей питания плат.

Относительно "мамок" на сторонних чипсетах все точно так же, как и для новых систем: производительность родных решений Intel заметно выше. А сама покупка даже более выгодна, чем в классе новинок: разница в цене с "альтернативными" чипсетами куда менее ощутима.

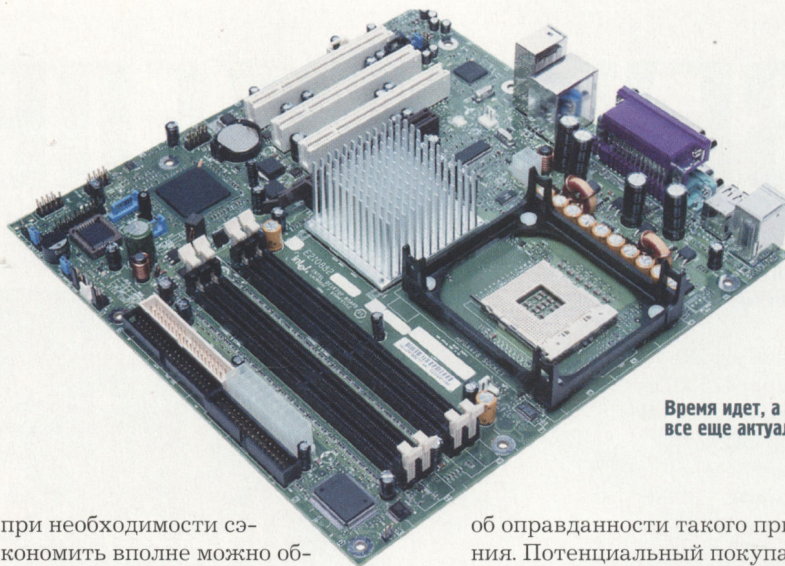
## Резюме

При всем разнообразии чипсетов, представленных на рынке, сделать осознанный выбор, соответствующий целям, поставленным при покупке или апгрейде системы, не так уж и сложно.

Для платформы AMD оптимальным выбором для новой производительной игровой системы будет nForce 4 SLI, пару "мамок" на котором мы сравнивали в предыдущем номере. Основой функциональной и современной мощной системы без излишеств может стать nForce 4 Ultra, по функциональности равная nForce 4 SLI за исключением поддержки второй PCI-E видеокарты.

Решением среднего уровня могут стать nForce 4 или VIA K8T890: достаточно "упакованные" для своей цены матплаты без особых излишеств.

Варианты от SiS и ALi не столь распространены, хотя и стоят дешевле своих конкурентов. Впрочем, работа их также нареканий не вызывает и



Время идет, а Intel 865 все еще актуален

при необходимости сэкономить вполне можно обратить взгляд в сторону "матерей" на этих чипсетах. Правда, я не рекомендовал бы периодически создаваемые на их основе экзотические платы типа ASRock K8 Combo-Z с двумя процессорными сокетами и прочие извращения того же рода. При всей заманчивости таких предложений для перехода на более мощную систему без смены материнки функциональность и комфорт работы с такими платами сомнительны.

Апгрейд же системы на вариант с поддержкой AGP имеет двух фаворитов в плане разгонных возможностей: NVIDIA nForce3 Ultra и VIA K8T800Pro. Если разгон не важен, то на штатных частотах разницы между разными чипсетами увидеть вряд ли удастся.

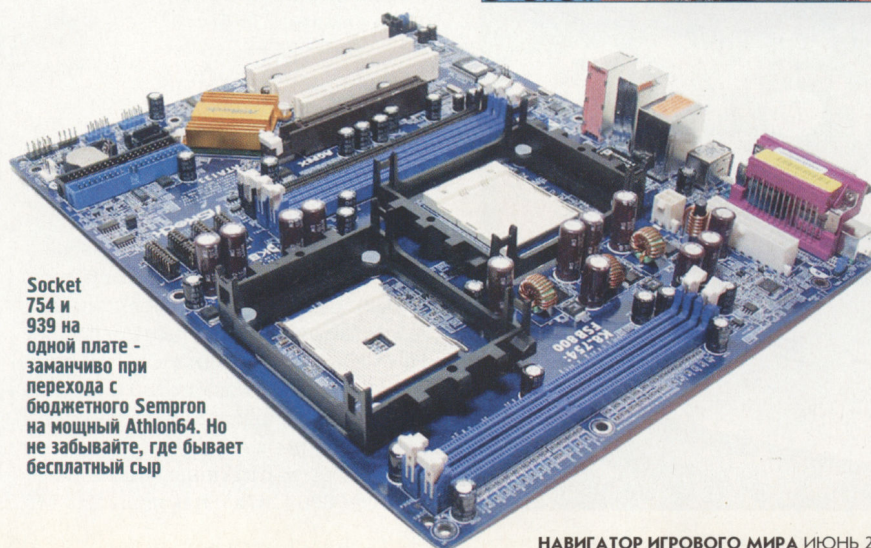
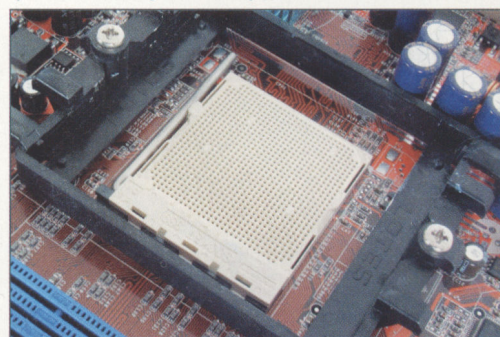
Как при покупке системы с нуля, так и при апгрейде, рассчитывать лучше на Socket 939 как более перспективный в сравнении с Socket 754, под который выхода новых процессоров мощнее уже немолодого 3700+ не ожидается (разве что еще Sempron'ов подкинут).

С системами от Intel на настоящий момент все не так просто и понятно. Если при апгрейде системы на вариант с поддержкой AGP все ясно: плата на основе Intel 865/875, то при покупке новой системы возникают вопросы

об оправданности такого приобретения. Потенциальный покупатель оказывается перед не слишком приятным выбором: либо брать сейчас лишние перспективы платы на Intel 915/925 (последние к тому же неоправданно дорогие), которые в недалеком будущем отправятся на свалку истории как несовместимые с продвигаемыми компаниями двудерными процессорами, либо сильно переплачивать за новые, только появляющиеся на рынке "мамы" на Intel 945/955 и NVIDIA nForce 4 Intel Edition (когда аналоги для платформы-соперника стоят в 1,5-2 раза дешевле), либо ждать, пока новинки не появятся в достаточном количестве и цены на них снизятся, а также станут доступны варианты с более простым комплектом поставки - ведь далеко не каждому нужны Wi-Fi и Bluetooth или вторые контроллеры LAN и SATA.

H

Socket 939 - лучший выбор для системы на основе AMD



Socket 754 и 939 на одной плате - заманчиво при переходе с бюджетного Sempron на мощный Athlon64. Но не забывайте, где бывает бесплатный сыр



# СВЕЖЕЕ ЖЕЛЕЗО

## Видеокарта GeCube Radeon X700Pro GC-Rx700PGA-C3

**Графический чип:** Radeon X700Pro  
**Частота ядра:** 425 МГц  
**Частота памяти:** 864 МГц  
**Тип памяти:** GDDR3  
 (время доступа 2 нс)  
**Объем памяти:** 128 Мб  
**Шина памяти:** 128 бит  
**Интерфейс:** AGP 8x  
**Выходы:** D-Sub, DVI, TV-Out  
**Дополнительно:** система охлаждения XT-Cooler  
**Цена:** \$170  
**Сайт производителя:**  
[www.gecube.com](http://www.gecube.com)

Вот и настал праздник на улице поклонников компании ATI, не желающих обновлять материнскую плату и не имеющих возможности приобрести видеокарту высшей ценовой категории: на прилавках отечественных магазинов появились первые "среднячки" последнего поколения канадской компании, "заточенные" под шину AGP.

Вариант AGP-карты Radeon X700Pro от GeCube, практически единственный доступный в России. Помимо своей безальтернативности, может похвастаться оригинальной и довольно мощной системой охлаждения.



## Видеокарта Leadtek WinFast PX6800 Ultra TDH512MB

**Графический чип:** GeForce PX6800 Ultra  
**Частота ядра:** 400 МГц  
**Частота памяти:** 1100 МГц  
**Тип памяти:** GDDR3  
 (время доступа 1,6 нс)  
**Объем памяти:** 512 Мб  
**Шина памяти:** 256 бит  
**Интерфейс:** PCI-E x16  
**Выходы:** 2xDVI, VIVO  
**Дополнительно:** поддержка SLI  
**Цена:** \$750  
**Сайт производителя:**  
[www.leadtek.com](http://www.leadtek.com)

Эта видеокарта может заинтересовать лишь тех, кто хочет максимума производительности без оглядки на цену. Все-таки обещанные 8% прироста в DOOM 3 (а других столь трепетно любящих объем видеопамати игр пока в наличии нет) выглядят очень скромно рядом с прибавкой в стоимости как минимум четверти цены обычной GeForce 6800 Ultra с памятью 256 Мб.

## Ноутбук Acer TravelMate 8100

**Процессор:** Intel Pentium M Dothan 2 ГГц (2Мб, FSB 533)  
**Чипсет:** Intel 915PM  
**Память:** 1024 Мб DDR2 400  
**Матрица:** 15.4" TFT LCD (1680x1050 точек)  
**Видеоподсистема:** 128 Мб ATI Mobility Radeon X700  
**Звуковая подсистема:** Realtec High Definition Audio  
**Жесткий диск:** Toshiba MK8026GAX 80 Гб  
**Оптический привод:** DVD-Super Multi HL-DT-ST DVD-RW GWA-4080N (сменный)  
**Картридер:** SD, MMC, MS, MS Pro, xD  
**Сеть:** Gigabit Ethernet, модем 56K ITU V.92  
**Беспроводные интерфейсы:** Wi-Fi 802.11a/b/g, Bluetooth (опционально)  
**Подсистема питания:** 4.4 Ah Li-ion батарейный блок, адаптер переменного тока (65 Вт)  
**Время автономной работы:** 3,5 часа



## Кулер Cooler Master Hyper 6

**Поддерживаемые процессорные разъемы:** Socket 754, 939, 940, 478 (все частоты)  
**Размеры радиатора:** 96x82x120 мм  
**Материал радиатора:** медь  
**Размеры вентилятора:** 80x80x25 мм  
**Ресурс вентилятора:** 30.000 ч  
**Напряжение питания:** 7-13.8 В  
**Частота вращения:** 1400-3000 об./мин.  
**Поток воздуха:** 15.57-37.65 куб. футов/мин.  
**Уровень шума:** 21-34 дБА  
**Вес:** 950 г  
**Цена:** \$55  
**Сайт производителя:** [www.coolermaster.com](http://www.coolermaster.com)

Кулер, считающийся наиболее мощным из представленных на отечественном рынке. Способен справиться с любым процессором, превосходя по эффективности даже решения от Zalman (хотя и уровень шума от него будет повыше). Однако радость многих оверклокеров будет омрачена тем, что крепление не поддерживает процессоры Socket A и LGA775. Все современные процессорные разъемы совместимы с обновленной версией кулера Hyper 6+, но этот вариант пока до России не добрался.

H

**Вес:** 2,86 кг  
**Цена:** \$2450  
**Сайт производителя:** [www.acer.ru](http://www.acer.ru)

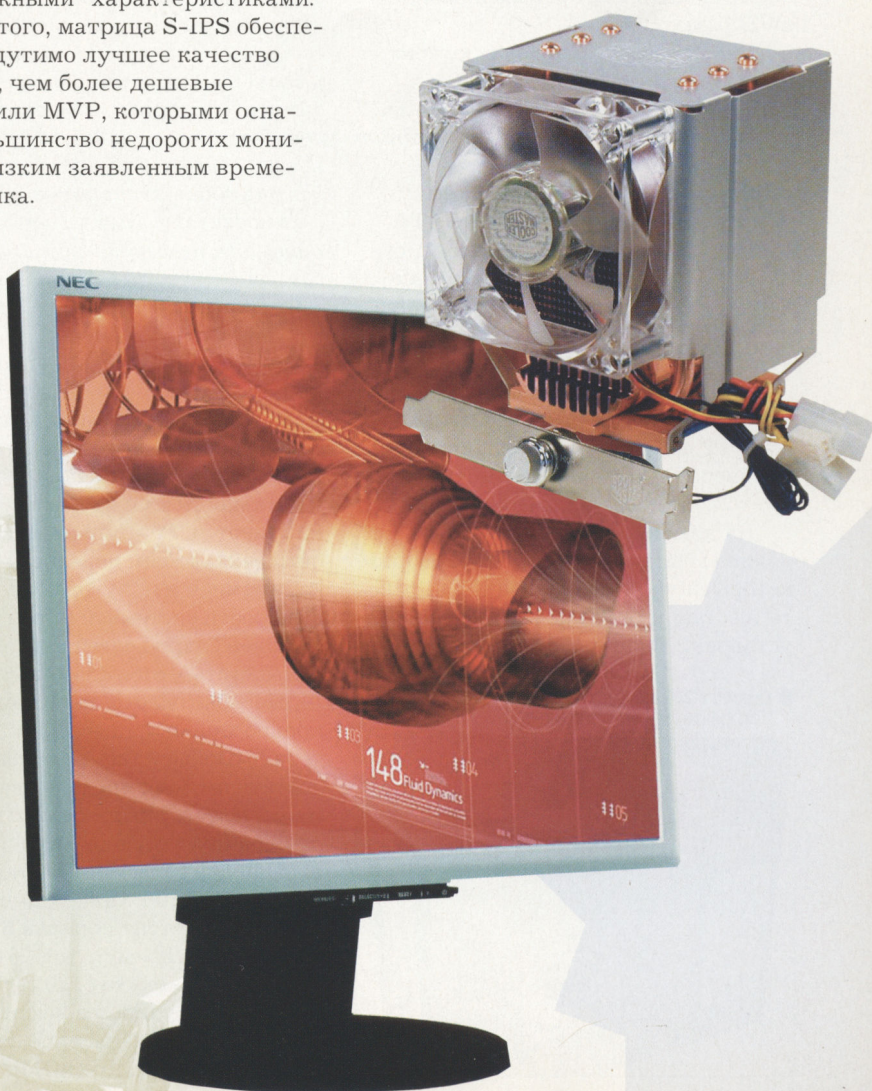
Высокопроизводительный и при этом достаточно легкий ноутбук на новой платформе Intel Sonoma, являющейся дальнейшим развитием удачной Intel Centrino. Наличие мощного центрального процессора (производительность на один мегагерц частоты у Pentium M заметно выше, чем у Pentium 4), неслабой отдельной видеокарты и большого объема оперативной памяти позволяют при необходимости с достаточным комфортом играть в практически любые современные игры.

## Монитор NEC MultiSync LCD1970NX

**Матрица:** 19" S-IPS TFT, точка 0.294 мм  
**Яркость:** 250 кд/м²  
**Контраст:** 500:1  
**Время отклика:** 25 мс  
**Углы обзора:** до 176 по горизонтали и вертикали  
**Рекомендуемый режим:** 1280x1024@60Гц  
**Источники сигнала:** D-Sub, DVI (кабель DVI в комплект не входит)  
**Вес:** 7.5кг  
**Габариты:** 412x386.5~496.5x220.0 мм (высота зависит от регулировки)  
**Энергопотребление:** 38Вт в рабочем режиме  
**Цена:** \$540  
**Сайт производителя:** [www.nec.com](http://www.nec.com)

Не стоит пугаться столь немодного в наше время времени отклика в 25 мс: это значение, в отличие от подавляющего большинства моделей с откли-

ком 8 и 12 мс, является действительно реальным, и на практике "скорость" работы этого монитора ничем не уступает львиной доле жидкокристаллических дисплеев с красивыми "бумажными" характеристиками. Помимо этого, матрица S-IPS обеспечивает ощутимо лучшее качество картинки, чем более дешевые TN+film или MVP, которыми оснащено большинство недорогих мониторов с низким заявленным временем отклика.





# ЖЕЛЕЗНАЯ ПОЧТА

Покупка компьютера - первый шаг к его апгрейду.  
Неизвестный мудрец

Прежде всего Hi!

У меня вопрос. У моего друга не ставится XP и 2000. Почему-то, при установке, он выкидывает синий экран (ошибку). При этом много текста, но левыми символами. Это происходит после копирования установочных файлов и после перезагрузки. Причем, я взял другую XP'ху и она прошла, но при выборе винтов не нашла ни одного. Что это за отстой?

Вот конфигури компа (все, что запомнил):

- мамка - ASUS K8V-X (чипсета не знаю)
- камень - AMD Athlon XP 2800 (возможно 64-х битный)

А вот винт один. Марку не знаю, но знаю что он лезет на SATA на VIA VT6420

Из остальных драйвов только DVD резак

Видюха (хотя я и не думаю, что она причем) - RADEON 9800XT

Плиз хелп ми!!!

Dima Sabitov



Поскольку винт - SATA, то проблема, судя по всему, заключается в том, что для него не сделали загрузочную дискету с драйвером (в начале ус-

тановки Windows система просит нажать F2 для установки специального драйвера RAID или SCSI, но к SATA это тоже относится).

На диске к материнской плате должны быть файлы этого драйвера, которые нужно скопировать на дискету и вставить ее во флоппик во время установки Windows.

❖ Celeron с 256 Мб нэша?  
Нет, сынок, это фантастика



Здравствуйте!

Пишу вам из Алтайского края г.Барнаула!

Прошу у вас совета!

Я хочу собирать компьютер и для начала выбираю процессор и видеокарту!

С процессором стоит выбор между Celeron D-335, 2800 МГц, Socket 478, cache 256mb (у нас стоит 3500руб.) и Pentium-4, 3000 МГц, Socket 478, cache 1mb, FSB 800 MHz (стоит 6530руб.) как видите Пень стоит дороже!?!?

Или может вы посоветуете какойнибудь другой процессор!!! На счет видеокарты стоит выбор между 256MB GeForce 5700LE, DDR, 128bit (стоит 3000руб.) и 256MB Ati Radeon 9600Pro, DDR, DVI, TV-out, 128bit (стоит 3000руб.), но у нас говорят что видеокарты Ati Radeon греются поэтому хочу спросить совет у вас! Что лучше? Или опять же у вас есть какойнибудь другой вариант видеокарты! Тем более хотелось бы, чтобы такие игрушки как Driver 3 (неожидал что такая требовательная по системкам!) и DOOM 3 не подвисали. Помогите пожалуйста в моей нелегкой проблеме!

ЗАРАНЕЕ СПАСИБО!!!

Сергей Вайс

Celeron с кэшем 256 Мб - это лучший прикол сезона. Если бы действительно было так, то стоил бы он не одну тысячу (а скорее, даже и не один десяток тысяч) американских рублей. Но в реальности кэш на нем всего 256 Кб. Разумеется, Pentium 4, обладающий четырехкратным перевесом в объеме кэш-памяти и полуторакратным - в скорости системной шины (а также "лишней" парой сотен мегагерц тактовой частоты), стоит заметно дороже.

Но я бы в настоящий момент отдал предпочтение процессорам Athlon64, которые избавились от основных недостатков своих предшественников (высокое тепловыделение и риск скола ядра при установке кулера) и стоят дешевле сопоставимой по скорости продукции Intel. Так, Athlon64 2800+ (Socket 754) стоит порядка \$115, а более перспективный Athlon64 3000+ (Socket 939) - около \$160 за боксовые варианты с кулером в комплекте.

В вашем случае лучше немного сэкономить на процессоре (Pentium явно

слишком дорог при сопоставимой с вариантами от AMD скорости, а Celeron при близкой к Athlon64 цене заметно медленнее), но взять видеокарту помощнее: указанные карточки откровенно слабы для современных игр. Лучше будет приобрести GeForce 6600 (или 6600GT) или Radeon X700, с которыми данные "камни" в куда большей степени раскроют свой потенциал.

Здравствуйте, железная почта. Вот задумываюсь об апгрейде своего друга, железного. А именно хочу поменять видеокарту. Кстати скажите стоит ли вообще...

Моя система:

- Процессор: Intel Pentium 4 CPU 1.60 GHz
- Видюха: GeForce 4 MX-440
- Мамка: ISA AGP PCI USB MS-6566E
- Память: 512MB DIMM SDRAM double-bank
- Звук: SB Live!

А пока апгрейд тока на горизонте, подскажите, какие дрова самые лучшие для моей карты (напомню GeForce 4 MX-440) и какой DirectX она держит максимально.

Заранее спасибо за помощь.

С уважением,  
Александр

Терзают смутные сомнения, стоит ли овчинка выделки. Если бы мать и память были маленько посовременнее (с поддержкой DDR), то замена видеокарты на что-то уровня GeForce FX 5600/5700 или Radeon 9550/9600 была бы оправдана. Но SDRAM-память здорово тормозит работу Pentium 4, и поэтому нет уверенности, что замена видеокарты в таких условиях приведет к большому росту производительности (ну, разве что, игры с обязательной аппаратной поддержкой DirectX 8 или 9 запускать получится - ведь GeForce 4 MX440 аппаратно поддерживает лишь DirectX 7.1). Оптимальные дрова... А вы ведь невнимательно читаете этот раздел: для этой карты они упоминались неоднократно. Ну что ж, повторимся еще раз: Detonator 44.03 или 45.23.





**Здравствуй Железный цех!**  
(И лично Дмитрий Васильев)  
На моем ПК нет USB 2.0 (старый :(  
) При покупке хдд-плеера с интер-  
фейсом УСБИ 2.0 могу ли использо-  
вать свои 1.1 порты? Говорят, есть  
переходники, но нигде не видел :(

Помогите пожалуйста!  
**plancton**

Скорее всего, сможете: разъем одина-  
ков, а стандарт USB 2.0 обеспечивает  
обратную совместимость с USB 1.1. Но  
скорость передачи данных, разумеет-  
ся, будет соответствовать USB 1.1: не  
более 1,5 Мб/с (а реально в 1,5-2 раза  
меньше).

Впрочем, изредка бывают случаи  
несовместимости USB 2.0-девайсов  
с портами USB 1.1. Если вы столкне-  
тес с подобной проблемой, придется  
покупать PCI-контроллер USB 2.0  
("мать" при этом должна быть не ши-  
бо древняя и поддерживать стандарт  
PCI 2.2). Такие контроллеры стоят,  
как правило, около \$20.



PCI-  
контроллер  
USB 2.0

**Уважаемый Дмитрий!**  
Помогите, пожалуйста, решить  
проблему.

У меня не отображается "шей-  
дерная вода" в игре "Перл-Харбор".  
Игра стоит в связке "Забытые Сра-  
жения" + "Асы В Небе" + "Перл-Хар-  
бор". Все игры лицензионные. "Перл-  
Харбор" пропатчен до версии 3.04т.

Моя системная конфигурация:

- Pentium 4 2,8ГГц 800 МГц шина
- Материнская плата Gigabyte GA-8IPE1000 i865 PE
- Блок питания 300 W
- HDD 40 Gb Seatage
- Видеокарта GeForce FX 5900 Asus v 9950 Gamer Edition 128 Mb (256 bit)
- RAM 1 Gb (PC 3200) DirectX 9.0c.

На видюхе стоят последние версии  
драйверов.

Пробовал все:

- Менял в файле config.ini water 1,2,3.
- Устанавливал различные версии драйверов на видеокарту.
- Запускал и под DirectX и под OpenGL.

• Пробовал запускать игру с раз-  
ными уровнями детализации и раз-  
решения.

Ничего не помогает.

При этом в играх LockOn и Far-  
Cry(и других) вода "отрисовывается"  
как надо. Посоветуйте, пожалуйста,  
что еще можно сделать.

P.S. Если нужно поменять драй-  
вера то дайте, пожалуйста, ссылку  
на нужную версию.

С уважением,  
**Алексей**

Для возможности использования пре-  
восходного режима в игре должны  
быть установлены следующие наст-  
ройки:

- включен стенил-буфер;
- 32-битный цвет;
- режим OpenGL.

Это вполне достаточные условия для  
включения шейдерного отображения  
ландшафта в "ЗС" + "АвН" + "ПХ".  
Если же при установке этих настроек  
превосходный режим не запускается,  
то проблема может быть в драйвере:  
разработчики игры не раз предуп-  
реждали, что фирменные драйверы  
производителей карт (ASUS в том  
числе) могут иметь проблемы и лучше  
ставить стандартные WHQL-драйве-  
ры NVIDIA (для "Перл Харбора" ре-  
комендуются ForceWare 56.72 и вы-  
ше).

Еще одна возможная проблема:  
иногда при установке превосходного  
режима непосредственно во время иг-  
ры программа "забывает" переключить  
значение параметра HardwareShaders  
в секции [Render\_OpenGL] файла  
conf.ini с 0 на 1, и игра виснет в первые  
секунды после начала вылета. Лечится  
ручной установкой этого значения.

Кстати, не рекомендовал бы с этой  
видеокартой ставить режим Water=2:  
слишком ощутимы "тормоза". "Еди-  
ничка" в значении этого параметра на  
глаз почти не отличается от "нуля", но  
с Water=0 игра ворочается быстрее.  
При нулевом значении воды в conf.ini  
не удастся увидеть отражения берегов  
и объектов на воде, но такая возмож-  
ность нечасто подворачивается, если  
вы не относитесь к "пилотам-газано-  
косильщикам". Режим же Water=3  
способны использовать только видео-  
карты GeForce 6: лишь они поддержи-  
вают шейдеры третьей версии.

Вот она - шейдерная водичка!



**Здравствуй Нави!**

У меня два вопроса:

1) Когда я играю в LOTR - The  
Battle for Middle-earth один, она у ме-  
ня при резком движении мышкой  
виснет. Когда же у меня гости, то  
все нормально. В чем дело?

2) Вы в апрельском номере писали,  
что GeForce 6600GT стоит около  
200\$. Однако мой друг говорит, что  
она стоит 15-17 тыс. руб. и сам ви-  
дел такую цену. Я не знаю, кому ве-  
рить. Помогите мне!!!

**Дима Агашев**



Чип NV43 - основа карт семейства GeForce 6600

1. Единственное полумистическое  
объяснение, приходящее в коллектив-  
ную голову редакции, состоит в из-  
лишней общительности вашего компь-  
ютера: с одним игроком ему скучно и  
он "засыпает", а когда народу много -  
то все в порядке.

А если серьезно: вряд ли данный  
глюк как-либо зависит от компании,  
сидящей вокруг компьютера. Для точ-  
ной же диагностики не хватает ин-  
формации: проявляется ли эта проб-  
лема только в одной игре или в других  
тоже, насколько часто и т.п.

2. Поскольку наша редакция распо-  
ложена в стольном граде Москве, то и  
ориентируемся мы на московские це-  
ны. На окраинах и в глубинах нашей  
необъятной Родины цифры на ценни-  
ках демонстрируют удивительную  
способность отправляться в глубокий  
космос без ракеты-носителя: так, зна-  
комый из Новосибирска писал, что  
у них в некоторых магазинах можно  
увидеть GeForce 6600GT за \$500.

**Здравствуйте, уважаемая редак-  
ция журнала "Навигатор Игрового  
Мира". Скажите, пожалуйста, прав-  
да ли что Windows XP не видит  
жесткие диски больше 160Гб. Я соби-  
рался купить себе новый жесткий  
диск на 200Гб, но мне сказали, что  
Windows XP "увидит" только 160Гб.  
Помогите разобраться в этом недо-  
разумении**

С уважением,  
**Александр**

Вас гнусно обманули: система увидит  
и 200 Гб, и даже 400 или 500 на новей-  
ших жестких дисках. Но не забывайте  
про совет из ответа на первое письмо  
в этом номере.

**Здравствуйте! Подскажите по-  
жалуйста какую мне купить видюху  
помощнее и чтобы на полную рабо-  
тала при такой конфигурации:**

- AMD Sempron 2500+
- Mother под него на NForce 2 AGP 8x
- Рамы DDR 400 2 по 256

Заранее Спасибо!  
**NightMARE**



X800XL -  
серьезный  
соперник GeForce  
6800GT за  
меньшие деньги.



Учитывая не слишком высокую мощность системы, наиболее оправданным вариантом, пожалуй, будет установка карты на основе обычной GeForce 6600 в AGP-варианте с последующим разгоном. Отличия в скорости в сравнении с GeForce 6600GT будут не слишком заметными (учитывая не особо высокую мощность системы). По скорости этот вариант сопоставим с картами Radeon X700 под AGP-слот, которые наконец-то начали появляться в продаже, но их цена примерно в полтора раза ниже.

*Здравствуйте, Навигатор!*

Собрался я покупать видеокарту, и вот решил посоветоваться с вами что брать. Хочется взять GeForce 6600GT 128 Mb(AGP), что можете сказать по поводу этой видухи, или может какую-нибудь другую посоветуете. И еще есть ли разница в производительности видюх на PCI-E от AGP?

Мое железо:

- AMD Athlon(tm) 64 2800+(1800)
- ASUS K8V/GD Soc-754 VIA K8T800 DDR400 AGP 8x
- DDR 512Mb PC3200 Kingmax
- 160Gb Samsung SP1604N SpinPoint P80(7200rpm)

Заранее спасибо!  
R@v3N

В своем ценовом сегменте GeForce 6600GT является явным лидером и по производительности отлично подходит для вашей системы. На практике разница в скорости равноцен-

ных карт для AGP 8x и PCI-E x16 отсутствует (сколь-либо ощутимые различия проявляются только в высоких разрешениях при активизации полноэкранного сглаживания и анимированной фильтрации).

Конкретно для GeForce 6600GT в AGP и PCI-E вариантах будет иметь место небольшая разница в скорости на штатных частотах, т.к. спецификации этой модели под AGP предусматривают тактовую частоту памяти 900 МГц против 1000 для PCI-E. Однако модули памяти на подавляющем большинстве 6600 GT под AGP-слот имеют время доступа 2 нс, что гарантирует их работу на частоте 1000 МГц, поэтому легкий разгон сведет разницу в производительности к нулю.

*Здравствуйте.*

Вот и наступила в наших краях весна и пришла пора... нет не обувь менять, а что-нибудь внутри моего железно-тексталитового друга.

На руках уже 4000 т.р., а что менять толком не определюсь, помогите.

Вот мои данные:

- Mother - Intel865PE, Dual DDR400, ATA-100+SATA-150, Audio AC'97, ATX
- CPU - Intel Celeron 320
- DDR - 2X256Mb PC3200 Transcend JetRam
- VIDEO - SPARKLE 5900 XT
- CD-ROM - ASUS S520/A4
- DVD RW - NEC 3520
- БП - POWER MAN 350W

Заранее спасибо, с уважением,  
Павел

В этой конфигурации в пределах указанной суммы можно сделать как минимум одну из двух вещей:

- заменить процессор на полноценный Pentium 4, что достаточно ощутимо поднимет производительность;
- удвоить объем оперативной памяти, добавив еще две планки по 256 Мб, что избавит от подтормаживаний, обусловленных использованием файла подкачки на жестком диске.

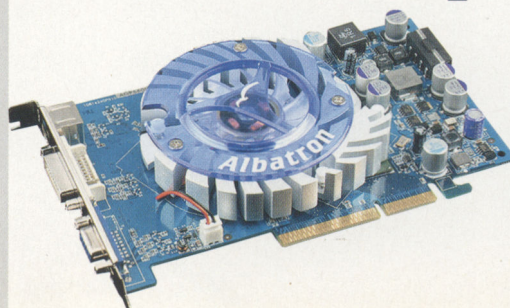
В перспективе можно сменить видеокарту на что-то типа GeForce 6600GT и выше вплоть до Radeon X800XL или GeForce 6800GT, но для начала стоит поставить более мощный процессор.

Бесплатная клиника  
дистанционного лечения  
"софтовых" и "хардварных"  
заболеваний  
круглосуточно принимает заявки  
от пострадавших по адресу  
[hardmail@gamenavigator.ru](mailto:hardmail@gamenavigator.ru)

Лечащий врач:

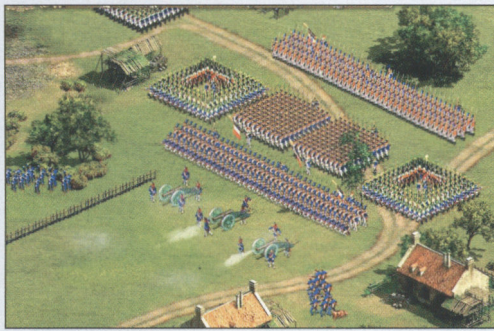
**Дмитрий ВАСИЛЬЕВ**

Орфография и пунктуация писем сохранена по мере возможности.





## Казики 2: Наполеоновские войны



Находясь в миссии, нажмите [Enter] и введите один из нижеследующих кодов:

**scout** - открыть карту;  
**reinforce** - получить подкрепления (после ввода чита нажмите [P], а после расстановки юнитов - [F9]);  
**deposits** - получить 50000 каждого ресурса;  
**lucky** - комбинация читов reinforce и scout;  
**walkover** - выиграть миссию.

### Махинации на рынке

В папке /data в директории игры найдите файл economy.txt. В нем указаны соотношения стоимости различных товаров. Во всех пунктах, кроме последнего (\GOLD), напротив слова BUY нужно поставить единички, а напротив слова SELL какое-нибудь большое число. Сохраните изменения, запустите игру и постройте рынок. Теперь за мизерное количество одного ресурса можно будет купить очень много любого другого.

## SWAT 4

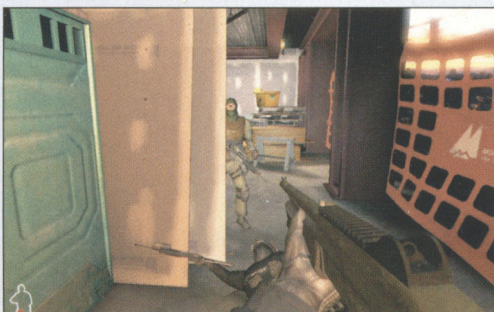
Помимо кодов, упомянутых в предыдущих номерах журнала, есть более изысканный способ обрести игровое бессмертие. Для этого найдите файл SwatGame.ini в папке /System в директории игры и отредактируйте строки:

**SPDamageModifierEasy=0.5;**  
**SPDamageModifierNormal=1.0;**  
**SPDamageModifierHard=1.5;**  
**SPDamageModifierElite=1.5;**

Приведите их к виду:

**SPDamageModifierEasy=0;**  
**SPDamageModifierNormal=0;**  
**SPDamageModifierHard=0;**  
**SPDamageModifierElite=0;**

Бандитские пули больше не страшны.



## Psychonauts

В процессе игры зажмите левый [Shift] и правую кнопку мыши. Помните: кнопки должны быть нажаты одновременно и отпускать их в процессе ввода чита нельзя. Даже если вы перенастроили управление, нажимать нужно те кнопки, что указаны ниже:

**Средняя кнопка мыши, X, E, E, Tab, F** - все предметы, кроме Psi Colorizer и Dream Fluffs;  
**X, X, F, E, Tab, F** - все psychic powers  
**Пробел, средняя кнопка мыши, E, F, левая кнопка мыши** - бесконечный запас стрел;  
**Tab, E, E, X, пробел, средняя кнопка мыши** - бесконечный запас жизней;  
**Средняя кнопка мыши, пробел, Tab, Tab, F, X** - бесконечный PSI Blast.

## Empire Earth II



Находясь в миссии, нажмите [Enter] и вводите один из нижеследующих читов (регистр букв значения не имеет):

**Loot** - получить 10 тыс. единиц каждого ресурса;  
**give tech** - получить 50 очков технологии;  
**epoch up** - перейти в следующую эпоху;  
**convert** - переманить выбранный юнит противника;  
**icheat** - включить возможность ввода читов, описанных ниже;  
**idontcheat** - отменить любые эффекты читов, описанных ниже;  
**play god** - включение/отключение неуязвимости построек и юнитов;  
**punish** - снести выбранному юниту 20 хитов;  
**recharge me** - перезарядить спецспособность выбранного юнита;  
**win** - выиграть миссию;  
**taxes** - убрать 100 единиц каждого ресурса;  
**sea monkeys** - включить/выключить мгновенное строительство;  
**toggle fog** - включить/выключить "туман войны".

## Stronghold 2

### Яйца пасхальные, рупь за десяток

Для того чтобы услышать во время заставки фразы, отличающиеся от стандартных, назовите своего лорда одним из следующих имен: Megalord, Lord Seth, Lord Yoshi, Flying Poo, Fertile01 или Lord Vader.



### Конь-призрак

Когда у вас будет стойло и лошади в нем, выберите своего короля (он должен стоять на земле) и кликните по иконке "get on the horse". Когда он окажется возле лошади, быстро кликните по иконке еще несколько раз. Лошадь уйдет, но его величество успеет взгромоздиться на ее "призрака". В бою этот средневековый "стелс" будет получать лишь 1/10 часть положенных повреждений.

## Second Sight

### Мини-игры Earth Impact

Эта мини-игра находится на уровне Reliance. После проникновения в здание вы оказываетесь в комнате с игральными автоматами. Присмотритесь. Охранник играет на одном из них. После того, как разберетесь с охраной, используйте этот автомат. Сыграть в Earth Impact вы сможете в любой момент, поставив игру в режим паузы.

### X Space '92

Эта мини-игра находится на уровне Madness.

Найдите комнату с единственным входом, камерой над дверью и охранником у двери (на складе, незадолго до третьего checkpoints). Игра лежит на верхней полке. Снимите ее телекинезом и используйте на любом компьютере на уровне. Сыграть в X Space '92 вы сможете в любой момент, поставив игру в режим паузы.

## Dungeon Lords

### Занимательная книготорговля для версии 1.0

В этой игре можно неплохо заработать на свитках. Делается это благодаря следующему багу: если у вас есть несколько однотипных свитков и если вы станете продавать их по одному, то количество свитков в инвентори не будет уменьшаться! Торгуйте на здоровье.





Советовал Виктор "x4.Alex" Гусев  
Записывал Михаил "M19\*Miker" Мурчук

# НЕ ФУТБОЛЬТЕ WCG!

Снова наш болельщик охнет,  
Снова чуда будет ждать -  
Вдруг в лесу чего-то сдохнет,  
Море Черное усохнет,  
Реки повернутся вспять.

Уже через пару месяцев по всей России начнутся отборочные игры WCG 2005. Одной из шести номинаций будет популярная FIFA 2005. Если вы играете в футбол и полны решимости доказать, что делаете это лучше других, то, разузнав, где именно и когда в вашем регионе будут проходить отборочные, можно приступить к тренировкам. Несколько советов от самого титулованного виртуального футболиста России будут очень кстати. Поэтому мы направились в гости к Виктору Гусеву, чтобы посмотреть, как он играет, и записать для вас несколько ценных советов.

Перед выходом FIFA 2005 все игроки надеялись, что наконец исчезнут навесы Off-The-Ball (с их помощью можно было подавать практически идеальные пасы - прим. авт.). В большинстве случаев мяч оказывался на линии штрафной в два-три касания, и оставалось лишь правильно пододвинуть нападающего и забить гол. Игры были однообразные и незрелищные. Несмотря на ожидания, в FIFA 2005 использовать навесы с ОТВ оказалось еще проще. Даже сравнительно слабому игроку не составляло особого труда забить гол профи: защититься от новых навесов было практически невозможно. Любой мог научиться играть и выигрывать.

Спасение пришло от организаторов World Cyber Games, которые ввели в правила запрет на использование ОТВ. В случае нарушения игрок немедленно будет дисквалифицирован.

Расположение игроков на поле играет важнейшую роль. Схема 4-3-3, с помощью которой я добивался успеха в прошлых версиях, оказалась не столь эффективной, как раньше. Более подходящей для FIFA 2005 является схема 3-4-3.

Новая FIFA зрелищнее предыдущей в плане графики и реалистичности. Движения игроков более естественны, а Рональдо и Зидан выделывают свои знаменитые финты. Хотя, когда ты в десятый раз "эффектно" забиваешь с линии штрафной через себя "ножницами", подобная красота начинает утомлять.

Замечено, что французские футболисты слишком неповоротливы, медленно обращаются с мячом. В Испании защитники уж очень хорошо снимают навесы. Учитывая, что большая часть голов забивается именно навесами, оборону испанцы держат почти намертво.



В прошлой FIFA была возможность прессинговать: не давая слабым игрокам подумать о том, как дальше развивать атаку. Сейчас же забрать мяч практически невозможно, так как у вас слабые защитники. Поэтому зачастую он летает из одной части поля в другую, а встреча заканчивается с минимальным разрывом в один гол.

## Выбираем сборную...

Так же, как и в прошлом году, на крупных соревнованиях разрешается играть лишь национальными сборными. Из всей массы можно выделить всего пять достойных. Общепризнанными лидерами являются Франция и Англия - эти команды были самыми популярными на ECG 2005; их уровень приблизительно одинаков. Единственное отличие заключается в том, что у Франции сильнее нападение, но медленнее защита. Кроме явных фаворитов есть еще Испания, Италия и Бразилия. Я отдал предпочтение Испании, потому что выбрал стратегию игры от обороны. Во-первых, у Италии и Испании самые сильные голкиперы и, во-вторых, у Испании одна из самых сильных защит и полузащит. Вы вправе остановить свой выбор на любой из этих сборных, но учитывайте, что необходимо осознавать сильные и слабые стороны вашей сборной при выборе стратегии игры. О них мы сейчас и поговорим.







Отвечая на вопросы, Виктор Гусев обмолвился о новой интересной фишке, недавно обнаруженной им в игре. Оказывается, что каким-то хитрым способом можно произвести навес, по точности не уступающий навесу с ОТВ, но без применения запрещенной кнопки. О том, как исполнить этот навес, Alex, конечно же, умолчал.

На этом джойстике можно очень четко выбирать любой градус ударов, попадая из любой точки штрафной в девятку. В отличие от уже знакомого TrustMaster'a, у которого, несмотря на указанный в документации 360-градусный аналог, поворот не плавен. Иногда задать нужный угол бывает невозможно. Для использования джойстика от Xbox необходим специальный переходник для PC. В нашем случае это Xbox Controller Adaptor for Windows.



9 мая в Санкт-Петербурге прошел крупный турнир по FIFA 2005. Три десятка лучших виртуальных футболиста разыграли призовой фонд в 30 тысяч рублей. Из фаворитов можно было встретить x4-Alex, x4-Pika, x4-Ocr-WeR, Chilavert, M19\*Adida\$ и d'Terminator, а также несколько игроков из

Москвы во главе с бронзовым призером WCG 2003, Updater'ом.

В финале виннеров Алекс победил x4-Pika со счетом 11-3, а в суперфинале снова разгромил соклановца со счетом 7-2.



### ...стратегию игры...

В игре есть выбор между атакующей, защитной и нейтральной стратегиями. Минус защитной стратегии в том, что полузащитники находятся слишком близко к защитникам оппонента и противник может делать в центре поля все, что хочет. Особенность атакующей - полузащитники находятся ближе к нападающим, поэтому можно не дать разыграть мяч в центре поля, но, если он разыгран, то вы уже не успеете отвести полузащитника в защиту. Атакующая стратегия несущественно отличается от нейтральной. Я остановил свой выбор на защитной стратегии потому, что можно отвести полузащитника в защиту и побороться за мяч в центре поля.

Кроме общей, можно выбрать и стратегию защиты. Их тоже три: сдерживающая, прессинг и нейтральная. В первом случае защитники располагаются очень близко к своим воротам. Если соперник делает длинный пас со своей половины на нападающего, то у него не всегда есть время на то, чтобы передвинуть своего нападающего дальше моего защитника. В результате

появляется возможность забрать у него мяч. Недостаток сдерживающей стратегии заключается в возможности возникновения ситуации, когда игрок разыгрывает мяч не с помощью навеса, а идет по центру - уж очень сложно перекрыть пас в разрез на выход один на один. Прессинг очень хорош тем, что ваши защитники не дают так свободно разыгрывать выходы один на один, но можно очень легко забить с фланга. Третий вариант более универсален: можно защититься и от навесов на фланг, и от выхода один на один. Его я и выбрал.

### ...и приступаем к тренировкам

Для начала нужно научиться грамотно контролировать своих игроков. Зачастую защиту неопытного противника можно обойти одним нападающим, виляя из стороны в сторону. Для этого нужно уходить в сторону как раз в тот момент, когда противник нажимает отбор мяча. Старайтесь научиться читать игру соперника, предугадывать

вать, в какую сторону он побежит. Зачастую нужно выбирать не того игрока, что находится ближе всего к противнику с мячом, а защитника, который находится рядом с тем, кому, скорее всего, пойдет пас. Кстати, с пасами все просто. Есть два вида пасов: один в ноги, второй - на ход. В прошлой версии в пасе на ход можно было регулировать силу передачи, а в этой - одного нажатия достаточно, чтобы игрок получил точный пас. Это еще один шаг к популяризации FIFA.

Для того чтобы использовать выход один на один, нужно сблизиться с вратарем и нажать прямо и удар (слабым ударом, подержать секунду). В большинстве случаев такой удар пройдет, просто выйти один на один сложно.

Можно забивать с любой точки штрафной. Для этого нужно набрать силу удара примерно 70% и желательно при этом отпустить кнопку ускорения. Мяч полетит плавно в девятку (направлять в дальний угол). Иногда почему-то вратарь отбивает и такие ласточки (снова срабатывает рэндом).

При выходе один на один можно перекидывать мяч через вратаря. Для этого используется кнопка разгона игроков плюс удар.

Если вам интересна эта дисциплина, вооружайтесь мячом и джойстиком, и - вперед, на тренировочное поле, то есть прямо к компьютеру. И, кто знает, может быть, через пару месяцев именитые футболисты, и x4-Alex в том числе, будут руководствоваться вашими советами.

H

На диске вы сможете найти два видеоматча с игрой Алекса и его комментариями.





# КИБЕРСПОРТИВНЫЙ фестиваль

**К**то бы мог четыре года назад предположить, что в России с регулярностью раз в месяц будут проходить крупные турниры? А сейчас - это норма. Увеличивающееся количество чемпионатов с хорошими призами еще нагляднее демонстрирует, что мы движемся вперед. И если раньше в прогеймерском календаре значился только WCG, то сегодня чемпионатов много: только тренироваться успевай.

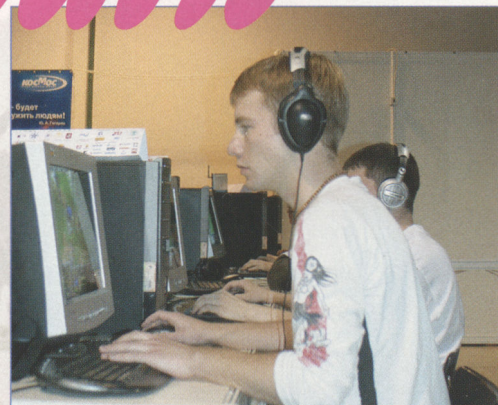
Федерация компьютерного спорта уже второй год проводит два турнира общероссийского масштаба с финалом в Москве: Кубок России и чемпионат России. На этот раз соревнования начались с отборочных в 40 субъектах РФ, в которых приняло участие более 7 тысяч игроков. На любой субъект (или пару смежных) выделялась одна квота по каждой из номинаций. Исключения - столицы: на них было выделено по две квоты. В результате на московский финал приехало более ста прогеймеров из самых разных частей нашей страны, в том числе из Калининграда, Мурманска, Якутска и даже Чеченской республики.

Чемпионат был представлен четырьмя номинациями. Все они, за исключением Quake 3, являются дис-

циплинами WCG: Counter-Strike, Warcraft TFT, Need for Speed 2: Underground.

Участникам надо было приехать за день до начала соревнований - для прохождения регистрации. Здесь было несколько сложностей: мало того, что в анкету участника вошли сбивающие с толку вопросы о размере футболки или о фамилии какого-то мифического руководителя... Наличие справки о прохождении медкомиссии проверял не кто-нибудь, а настоящий спортивный врач. В общем, система регистрации для участия в чемпионате по компьютерному спорту постепенно стремится к аналогичной процедуре в других видах спорта. Осталось только допинг-контроль ввести.

Соревнования длились четыре



Несмотря на то, что Кара занял третье место на московских отборочных и по регламенту не проходил в финал, ему все же удалось пробиться: для фаворита как раз освободилось место в сетке на 16 человек

дня, начинались в 11 утра и заканчивались около 6 вечера. Кстати, именно поэтому никакого напряжения, свойственного турнирам-однодневкам, не было. Не было и ажиотажа: все проходило размеренно и спокойно.

Игры в дисциплине Warcraft TFT начались 12 числа. В первом же туре мне попадает Дедман, который без особого труда одерживает верх и проходит дальше. Выступление на чемпионате можно было бы считать провальным, если бы не победа над Караваджио, который в лузерах проиграл со счетом 2:1. В следующем туре мы встречаемся с Нейтроном, и он выходит победителем. Причина поражения - игра по старой стратегии, но уже через неделю, приехав на ASUS, мне удалось отомстить обидчику.

В игровой зоне было установлено четыре десятка компьютеров



Каждый вечер измотанных в битвах прогеймеров ждала культурная программа, экскурсии по Москве, посещение "Фэнтези-Парка", мюзикла "Кошки". Но большая часть игроков предпочитала хорошенько выспаться перед грядущими испытаниями.

Желающих попасть на выставку было море. Девушки изрядно изматились, но перед камерой обаятельно и беззаботно улыбнулись



Зрительский зал. Перед ним - импровизированная сцена и пара проекционных экранов



В специально оборудованной зрительской зоне периодически транслировались наиболее интересные игры. Некоторые из них даже комментировались.





↑ Нейтрон прилетел из Владивостока, чтобы ни много ни мало выиграть чемпионат России, а заодно и ASUS, который состоялся неделей позже

Дальше Нейтрон должен был играть с Прометеем, игроком, которому он ни разу не проигрывал в рейтинговых играх. Но пареньек из Первоуральска в тот день зажигал по полной программе: сначала он выиграл со счетом 2:0 у Нейтрона, а затем обставил Абвера, лучшего столичного игрока за Нежить. Одолеть в суперфинале Дедмана ему не удалось, но, по правде сказать, это было бы уже слишком.

В Counter-Strike неожиданностью стала победа команды из Якутска, которая, упав в лузера уже во втором туре, начала уверенно пробираться наверх. Сперва она обыграла Мегу, потом - Begrip, а в финале лузеров - Rush3D.

Других неожиданностей на турнире не было: и в Quake 3, и в NFS первые места заняли известные игроки.

## Результаты турнира

### Counter-Strike

- 1 место - X4team (СПб)
- 2 место - DJS5 \* Oazis (Якутск)
- 3 место - Rush3D (Москва)
- 4 место - Begrip Gaming (Москва)

↓ Победители в номинации Counter-Strike - x4Team. Каждому достался кубок и ноутбук



↑ Пришел, выиграл и получил кубок с ноутбуком. Что может быть проще?

### Призовой фонд

Призом за первое место во всех номинациях стали ноутбуки и кубки, за второе вручали системные блоки "Shuttle", за третье - "Мощный и стильный аккумуляторный фонарь-прожектор". Заставило улыбнуться.

### Warcraft 3

- 1 место - Соболев (Sk.Apm70) Москва
- 2 место - Воронов (Prometey) Первоуральск
- 3 место - Друнин (es4x.Abver) Москва
- 4 место - Карев (NeuTroH) Владивосток



↑ Андрея снова награждают и поздравляют с победой

### NFS Underground 2

- 1 место - Чертовиков (USSRxChisNFS) Екатеринбург
- 2 место - Ваниосов (USSRxMrKOT) Екатеринбург
- 3 место - Романовский (Zebra|cave) Москва
- 4 место - Потамошнев (Rosman) Москва

### Quake 3 Arena

- 1 место - Фань Джиро (Rush3D`jibo) Москва
- 2 место - Орехов (Rush3D`EVIL) Москва
- 3 место - Кобзев (tK`Sp1der) Иркутск
- 4 место - Тарасов (STONE) Владимир



Еще до начала турнира главный фаворит Андрей "Deadman" Соболев сказал, что этот чемпионат для него - формальность. Здесь некого опасаться. Он совершенно не волнуется и уже строит планы на поездку в Китай. Правда, на этот раз она будет не такой интересной, потому что желанный для Андрея противник - Spirit Moon - туда не придет. По оформлению чемпионат напомнил Дедману европейские соревнования. Много места для спонсорских стендов и небольшая площадь для зрителей и игроков. "В Корее зрителей на такие события набираются целые стадионы", - заметил Андрей.



↑ Saga и Miker. Перед решающей игрой в лузерах

### Цифровой маршрут

Такое название носила выставка, проходившая одновременно с турниром. Организована она была в виде серии стендов компьютерной тематики. Самыми интересными оказались тренажеры "Виртуальная реальность". Первый представлял собой автомобильное кресло с рулем и педалями, установленное перед плазменной панелью с NFS 2: Underground. Импровизированная кабина наклонялась в стороны при поворотах, вперед и назад - когда менялась скорость; реалистично тряслась, если машина врезалась. После первых секунд гонки наступает погружение. Одна особо впечатлительная дама после нескольких неудачных попыток войти в поворот по внутреннему кругу, не отпуская педали газа, бросила руль, зажала глаза руками и завизжала. Примерно такое же поведение наблюдалось на КРИ, где тоже был выставлен этот симулятор. Видимо, в "автомобиль" садились не столько для того, чтобы покататься, сколько попробовать, как чувствует себя человек за миг до серьезной автокатастрофы.

↓ Вот где можно оторваться: набрать за 15 секунд 240 км/ч и смачно врезаться на повороте!





ЕНЕРАЛЬНЫЙ ПАРТНЕР  
СИСТЕМА  
ТЕЛЕКОМ

СИИ ПО  
ЕРНЫМ  
М  
5



Создатель самой популярной и при этом не жестокой игры - Алексей Пажитнов

## Онлайн турнир "Двадцать лет Tetris"

В рамках выставки прошел онлайн турнир по Tetris'y. В качестве почетного гостя пригласили разработчика Алексея Пажитнова. Победитель соревнований Воронков Артем получил в подарок Кубок и ноутбук. Интересной была схватка создателя игры и Артема: она закончилась секунд за двадцать.

Второй диковинкой стал огромный шар, который находился на примитивной подставке из роликов. В шар помещают испытуемого, надевают на него шлем и дают в руки кнопку-пистолет (на представленном уровне им, к великому разочарованию, нельзя было воспользоваться). На поверхности шара расположены датчики, которые передают информацию о перемещении в компьютер, оттуда - в шлем. Идея отличная!.. Так показалось и нам, но уже через три минуты после "погружения" в "Виртуальную реальность" захотелось вернуться в реал. Во-первых, сфера выполнена из пластика. Из-за большого веса она обладает ощутимой инертностью, поэтому



После очередного падения неопытных испытателей Сфера не выдержала и треснула. Хорошо, что это произошло уже на четвертый день выставки: несколько сотен посетителей успели удовлетворить свое любопытство

обычным шагом сдвинуть ее с места оказалось не так просто: пришлось прилагать усилия. Сделав три-четыре шага, хочешь повернуться, но нужно еще как-то остановить эту махину, которая продолжает вращаться: приходится переносить центр тяжести, откидываться назад. Во-вторых, графика оставляет желать лучшего: низкополигональные модели, неестественные цвета, отсутствие освещения и теней. В-третьих, шлем, который не полностью закрывает глаза: есть большой просвет внизу, через который вы периферийным зрением видите вращающуюся сферу: голова начинает кружиться. Радует то, что все недостатки исправимы: сменить материал на более прочный и легкий, обеспечить минимальное сопротивление между сферой и подставкой, модернизировать шлем и, наконец, создать

игру под возможности такого агрегата (попрыгать там не получится). Вот бы такую штуку домой: на страх и риск погрузиться в DOOM 3...

Церемония награждения проходила помпезно: победителей приглашали на сцену, награждали, поздравляли, фотографировали. Под занавес прозвучал гимн России, и все игроки дружной группой двинулись на вокзал. Большая часть геймеров - приезжие, мы хорошо знакомы виртуально, но возможность встретиться в реале появляется только на общероссийских турнирах. Поэтому на прощание дали друг другу обнадеживающее обещание: "Мы еще встретимся на WCG!"

На диске вы сможете найти наиболее интересные игры по Warcraft III, а также финальные игры по Quake 3 и Counter-Strike.

# КАК ИЗМЕНИТЬ ЗАСТАВКУ В WARCRAFT?

После того, как мы поменяли заставку в игре и выложили это видео на всеобщее обозрение, оказалось, что желающих разнообразить свое главное меню очень много.

Классическая заставка: на переднем плане тот самый Ледяной трон. Уныло, не впечатляет



Чтобы после запуска игры на вас смотрела симпатичная эльфийка, грозный Beast Master или, например, Артас, нужно изменить содержимое файла war3x.mpq. Сначала сделайте копию файла, на случай, если вы вдруг его испортите.

Нам понадобится WinMPQ, который можно найти на диске, или любой другой редактор MPQ файлов.

1. Запустите его, откройте "war3x.mpq". После этого выберите в выпадающем списке тип файлов - \*.mdx.

2. Найдите путь "UI\Glues\SinglePlayer\". Здесь расположены четыре интересующие нас заставки:

- UI\Glues\SinglePlayer\NightElf\_Exp\NightElf\_Exp.mdx - эльфийская
- UI\Glues\SinglePlayer\Orc\_Exp\Orc\_Exp.mdx - орочья
- UI\Glues\SinglePlayer\Undead3D\_Exp\Undead3D\_Exp.mdx - нежити
- UI\Glues\SinglePlayer\Alliance\_Exp\Alliance\_Exp.mdx - альянса

3. Скопируйте интересующую заставку себе на диск. Переименуйте ее в "MainMenu3d\_exp.mdx".

4. Найдите в MPQ архиве "UI\Glues\MainMenu\MainMenu3d\_exp\MainMenu3d\_exp.mdx", измените его имя на "UI\Glues\MainMenu\MainMenu3d\_exp\MainMenu3d\_exp.mdx1".

5. Затем скопируйте новый файл "MainMenu3d\_exp.mdx", а когда программа поинтересуется, в какое место перенести файл, укажите: "UI\Glues\MainMenu\MainMenu3d\_exp".





3

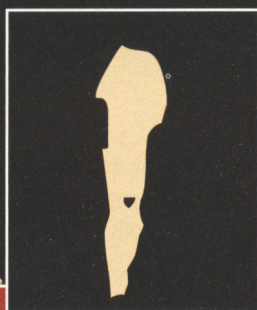
лучшие надежды  
сегодня

L:ZONE



# 13 САМЫХ СТРАШНЫХ ВЕЩЕЙ, КОТОРЫЕ МОГУТ СЛУЧИТЬСЯ С ИГРОВОЙ ИНДУСТРИЕЙ

**Д**авайте признаем, в пропасть, в пропасть катится этот мир! И наша индустрия катится вместе с ним. Мы составили список событий, после которых компьютерным играм точно и бесповоротно наступит хана, их набралось на чертову дюжину! (Была еще шутка про Tomb Raider 8: Ковырятельница глазниц, но мы решили ее не ставить, чтобы не портить красивое число 13.)



Слова Blood, Shadow, Knights, Age, 2, Joint, Operation, Heroes, Dragon, War, Star зарегистрированы, как защищенные законом торговые марки. После этого никто не может придумать названия для игр и индустрия терпит крах.



Джеймс Кэмерон выпускает игру, трейлер к ней получает 11 Оскаров.



Госдума приняла поправку к Федеральному закону, по которому запрещается: создавать впечатление, будто компьютерные игры необходимы для достижения карьерного, спортивного или личного успеха; убеждать аудиторию увеличивать количество компьютерных игр; дискредитировать лиц, не употребляющих компьютерные игры; обращаться непосредственно к несовершеннолетним; содержать информацию о безвредности компьютерных игр или о их полезности для организма. Также в играх запрещается использовать образы людей и животных.



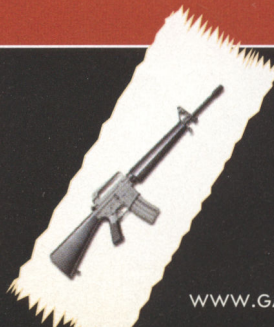
По фильмам Уве Болла начинают делать игры.



США включила в ось зла все страны, разработчики которых не используют в своих играх "Абрамс", джип и террориста-мусульманина с калашниковым.



Россия не входит в этот список, благодаря плодотворной работе компании Mistland South Park и их новой игре Warfare 8.





7

Adobe выпустила специализированную версию Photoshop, предназначенную для создания обложек к компьютерным играм. Пакет включает в себя: два фильтра (имитация огня и хромированного металла), один инструмент (размазать пальцем) и встроенный клипарт из трех тысяч девушек и одного футбольного мяча (внесен по требованию спортивного отдела EA).



Rangeby  
с Незнакомкой  
ДЕЛОВИЕ СЯКИ

18+



8

Россия удваивает ВВП за счет производства и импорта русских квестов.



9

При попытке поиграть в пиратскую версию Half-Life 3, сеть Steam отключает пользователю сердце.

10

На Xbox 360 выходит эмулятор PC, ромы игр можно скачать с [www.the-underdogs.org](http://www.the-underdogs.org).

11

Большинство издателей переходят на новый легкий в изготовлении носитель, который может содержать до 64 терабайт информации, к сожалению, он боится света, пыли, влаги, царапин, шума, а также у него аллергия на кошачью шерсть и тополиный пух

("Навигатор" вынужден выходить в непрозрачной вакуумной упаковке с пупырышками).



12

Поступает в продажу новая игра NCsoft, имитирующая жизнь рядового корейца в современном обществе, 2 миллиона дезориентированных корейцев мечутся по улицам Сеула. 15 тысяч погибло при попытке пробаффить себя в реальной жизни.

13

Музыку к Silent Hill 5 пишет группа "Пропганда".





# ПОЧТА

Что сделали с рубрикацией?  
Я лично пропускаю разделами,  
а теперь приходится просматривать все!  
NanoHedgehog

**Н**е перестаю удивляться степени человеческого доверия. Особенно это остро проявляется в журналистике - печатному слову верят так, будто все написанное в газете или журнале как минимум скопировано со скрижалей, некогда вынесенных Моисеем с горы Синай. В этом отношении читатели "Навигатора" составляют приятное исключение. Читая ваши письма, иногда складывается впечатление, что каждый наш читатель считает своим долгом оспорить мнение хотя бы одной статьи или высказывание хотя бы одного автора. И большая часть ваших прений, дискуссий и прочих несогласий, проходит через мою многострадальную Почту. Ловлю себя на мысли, что это я сама отчасти виновата в том, что из доверчивых и наивных геймеров воспитались скептические и требовательные читатели. Потому что именно в почтовый раздел попадают ваши замечания и наблюдения, зачастую острые и язвительные. И, конечно, моя заслуга в том, что большинство их становится достоянием общественности, а не пропадает в безвестности в мусорной корзине.

Вот и сегодня, я с превеликим удовольствием предлагаю вашему вниманию новые интересные, спорные и неординарные темы. И несколько не смущаюсь того, что далеко не все ваши письма блажелательны и терпимы. В конце концов, если "Навигатор" вызвал в вас, незаменяемые мои, желание спорить и делиться своим мнением, значит часть нашей работы мы делаем правильно.

## Команда Навигатор

Я менеджер одной из Московских профессиональных команд по компьютерным играм, мы готовы играть под тегом "gamenavigator" (слово тег означает, что наша команда называется будет gamenavigator). [www.cpl.ru](http://www.cpl.ru) один из крупнейших порталов чемпионата, в день его посещают около 10.000 человек, это конечно несравнимо с рекламой на телевидении. Вам бы описать новости сетевых игр, которые стали религией для миллионов. Если вас заинтересовало это дело напишите мне.

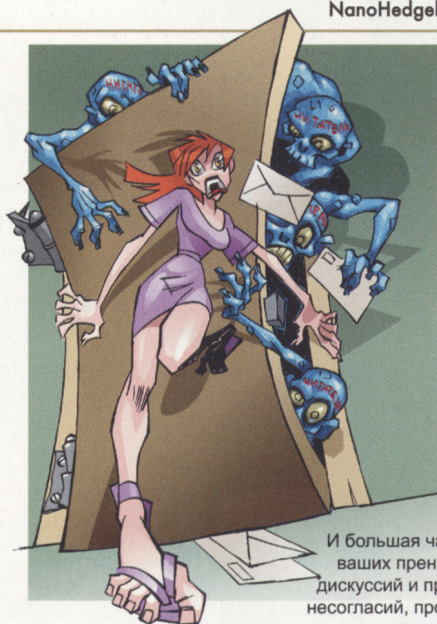
Тут вот какое дело... не то, чтобы мы были против собственной команды - совсем даже наоборот. Но мы не собираемся подходить к ее созданию с такой позицией: обсуждая с менеджером условия контракта и подсчитывая выгоду от количества баннерных показов фотографий победителей.

Приведу пример: как-то народ, читающий наш журнал, объединился и создал клан Navigator Dragons. Им не надо было ни контрактов, ни условий - они просто любили журнал и с удовольствием играли под этим названием. Разумеется, мы с большим вниманием следим за их успехами, ездим на

встречи и по возможности участвуем в жизни клана. И для нас это гораздо важнее, чем количество посещений сайта во время чемпионата.

## Простое человеческое общение

Вот, что я бы хотел увидеть в Нави, так это 5-10 страничек, где авторы "общались" с читателями. Я хочу читать не только статьи "чисто про игры", но и то, что авторы ХОТЯТ сказать (рассказать), но не знают где это сделать. Пусть говорят про то, как их, что-то удивило, даже если это что-то будет относиться к компьютерной индустрии, так же, как человек, чья коленка выглядывает на фотографии в левом нижнем углу. Пускай тема разговора вообще не относится к играм, но это будет ОБЩЕНИЕ. Я прошу чуть-чуть, 5-10 страничек. Про игры и поменьше писать можно, то есть журнал и его цена набухают от этого не будут. Вы и сами говорили, что если у вас есть, что-то шибко интересное, то вы и сами выделяете под это больше места, что у вас нет четкого разделения на количество страниц на раздел. Я думаю, мое предложение понятно и надеюсь его поддержат другие читатели (если поймут мою мысль, так как она до конца не сформулирована и имеет понятные только мне особенности). И не уходя далеко от темы личностей авторов скажу свое мнение о некоторых из них. Мой любимый автор это Кшаду. Читаешь его статьи кайфуешь! Часто бывает так, что кажется, что смысла нет никакого, набор слов. Но прочитав до конца понимаешь всю суть и находишься в каком-то очень хорошем состоянии. Каж-



И большая часть ваших прений, дискуссий и прочих несогласий, проходит через мою многострадальную Почту.

дая статья Кшаду - это некая лингвистическая головоломка понять которую сможет каждый, если забудет о всем сложном. Кшаду составляет сложные статьи из простых частей. Вспомним хотя бы "времена стали такими плохими, что за каждой сосной было по гоблину, а за дубом - и по два!" Прочитав первый раз не понимаешь абсолютно, но тут же вспоминаешь как выглядит сосна и дуб (что, чего и на сколько больше) и все на своих местах. Может кто не поймет в чем суть примера, ну и бог с ним.

Kazimirr

Сколько людей - столько и мнений. Кому-то статьи Кшаду кажутся лингвистическими откровениями, наполненными непонятным, эзотерическим смыслом. Кому-то хм... в общем, не так сильно нравятся. Но именно тем и хорош "Навигатор" - у каждого автора есть свой, неповторимый характер, есть свои особенности и стиль. И вполне понятно желание наших читателей пообщаться со своими кумирами, пусть даже не в жизни, а на страницах журнала.

И вот тут я вынуждена вас обломать. Потому что делать для этого специальную рубрику, на мой взгляд, неправильно. Во-первых, для общения есть почта - бумажная и электронная. Посредством бумажной почты вы сможете поделиться своим мнением, потому что авторы наши слишком ленивы, чтобы идти на почту и покупать конверты. Но по электронной почте вполне могут ответить. Если хочется более насыщенного общения - добро пожаловать на форум нашего сайта, где днем и ночью идут дискус-



сии, с участием журналистов и редакторов "Навигатора". И, наконец, есть рубрика "Почта", где регулярно печатаются обращения к нашим авторам, обычно сопровождающиеся их ответами на вопросы и предложения. Всего вышеперечисленного должно хватить, чтобы у каждого читателя возникло ощущение тесного взаимодействия со своим любимым автором.

### Пророчество Бойко

Уж не помню в каком номере вы завели Онлайн-рубрику (июль 2003 кажется), но одно скажу точно, после мне ужасно захотелось сыграть в какую-нибудь ММОРПГ, а после вашего ревью SWG, я просто загорелся идеей в нее сыграть. Были конечно свои-свои проблемы деньги, быстрый Интернет и т.д. А когда этот скоростной интернет собственно и появился, то начал двухнедельную триал-версию на 10 дней....но после сего меня ждал большой облом....моя старая древняя видеокарта, встроенная в материнку не потянула графику. И тут вы мне снова помогли так сказать, в своем октябрьском номере за 2004 год, вы выложили триалку на 2 недели игры EVE-ONLINE, помнится в сентябрьском номере за 2003 вы ее немного захаяли, но в октябрьском за 2004 вы исправились и показали, как эта игра действительно пробразилась....эти 2 недели прошли незабываемо, хотя я играл с жуткой графикой, фон - космос, звезды и всякие туманности я не видел вообще, были только корабли, станции и планеты, но это оказало только доп. стимул в покупке новой видеокарты....после я уже загорелся идеей сыграть в нее по нормальному, путь был долгий и я его достиг...и вот играю, большое ВАМ спасибо, если бы не вы, так бы и не увидел я такую стезю, как Онлайн-игры.

Это письмо я опубликовала с одной-единственной целью. Когда-то года два назад, наш главный редактор в своем слове отметил, что его иногда упрекают за то, что в журнале такое большое внимание уделяется онлайн-играм - мол, это развлечение доступно лишь очень небольшому числу геймеров, и нечего дразнить остальных, рассказывая о том, чего у них не будет еще очень долго. Тогда, помнится, Бойко сказал, что от того, насколько человек загорится идеей поиграть в онлайн-игру, будет зависеть его целеустремленность и решимость. И нет для нас - геймеров непреодолимых причин, если мы хотим поиграть в заинтересовавшую нас игру. Собственно, письмо, которое вы только что прочитали, является шикарным примером правоты нашего главреда. И все, кто пока лишь мечтает о покорении просторов онлайн, пусть еще раз поверят в то, что для

человека, который искренне чего-то хочет, нет ничего невозможного.

### Реальность vs. Компьютер

Я - человек, который теряет веру в компьютерные игры. И вообще, что такое игра? Лихая пальба по монстрам, или себе подобным? Путешествие по игровому миру и общение с NPC, или другими игроками? Роль командира, который управляет армиями и строит здания, чтобы разгромить врагов? Решение загадок и головоломок? Или же бессмысленное кликанье кнопок мыши по всему экрану и измучивание клавиатуры нажатиями WASD и других кнопок. Многие говорят, что может лучше, чем от души наковылять какому-нибудь проходимцу здоровенным мечом, или пострелять из АК-47. Игра пытается полностью погрузить в свой мир как на можно большее время, но со мной такого не случается. Почти каждая игра оказывается для меня безделушкой на час, кроме Го-тики и нескольких MMORPG, ведь в компьютерной игре не испытываешь тех чувств, когда делаешь те же действия, но в реальности. Например, играем шутер, в руках автомат, нажали левую кнопку мыши и наше альтер эго (не мы сами, а именно альтер эго, так что испытывать какие-либо чувства нет причины) стреляет. То есть мы только отдаем команды, управляем, а не сами стреляем. Вот когда играешь в paintball на природе, вот тогда адреналин так и прет. Иногда, дело спасает графика. Иногда от очередного красивого спецэффекта просто невозможно отвести глаз и ты продолжаешь играть в погоне за красивыми моментами? Так вот, какое-то время назад, я, играя в Chronicles of Riddick, спросил себя: Зачем я это делаю? В чем смысл? Ведь я же ничего не делаю, а просто сижу, тупо уставившись в монитор, а лысый отморозок в мониторе, которым я управляю, сворачивает шею очередному охраннику, ведь я так приказал нажатием пары кнопок.

ИМХО - Имею Мнение Хрен Оспо-ришь. **Михаил**

Как я люблю категоричных людей! Обычно с ними чрезвычайно интересно общаться - они для себя в жизни все уже решили и хотят лишь сделать тебе благо: донести правильные жизненные позиции до людей, которым правда жизни еще не открыта. Вот и Михаил так решительно противопоставляет компьютерные игры и реальную жизнь, что становится просто смешно.

Что, скажите мне, мешает отправиться в выходные в лес, поиграть в страйкбол? Что мешает в пятницу пригласить девушку на романтический ужин? Во вторник побегать с

друзьями в футбол, в четверг - посмотреть кино, а в среду - поиграть в компьютерную игру? Почему компьютерные игры воспринимаются как альтернатива этому миру? Или в сознании людей можно заниматься только чем-то одним, но отдавать ему все силы и все время? Нравится тебе играть в компьютерные игры - играй ради бога... Не нравится - найди себе другое занятие по душе. И нечего делать из этого вселенскую трагедию с поиском смысла жизни.

Наконец-то это свершилось!!! Радость переполнила меня настолько, что я решила поделиться ей с вами, иначе просто захлебнулась бы от счастья! Наверное все знают, как сложно достать World Of Warcraft. Как только он появился, его сразу же расхватывали со скоростью звука и света вместе взятых. После этого найти заветную копию стало сложнее, чем встретить единорога или полюбоваться цветком папоротника. Заказ на ОЗОНе не принес ничего кроме страшных мучений.

Но появился луч надежды, когда на сайте SOFTCLUBa начались предварительные заказы. Но луч заметно потускнел, когда оказалось, что в очереди я - 6689-ая, а очередь уменьшается на несколько десятков человек в день. И вот сегодня, через месяц страданий, я проверяю мыло и обнаруживаю там такое, от чего кровь в венах застыла, а инфаркт миокарда почти подобрался к правому желудочку сердца. В письме от SOFTCLUBa написано, что МОЯ копия Мира Варкрафта будет ждать меня с 6 по 15 мая в одном из питейских магазинов. Не медля ни секунды бросаюсь проверять инфу на сайте, ведь на самом деле я должна быть где-то 6000-ной. Но и там то же самое! а также мой код для покупки игры. Они все-таки выпустили дополнительный тираж! Наконец-то я переселяюсь в новый мир - Азерот! Чего и Вам желаю!

**Диана**

Во-первых, от всей души пожелаю Диане счастливого плавания! И хотя мне самой ближе другие игровые вселенные, я прекрасно понимаю ее радость и восторг.

А поговорить я хочу вот о чем: никто не будет спорить, что по степени коммерческого успеха World of Warcraft заткнул за пояс все онлайн-игры прошлого года. Такого ажиотажа я, например, никогда раньше не наблюдала в жанре MMORPG. Несомненно, заслуга этого - популярность всей линейки Warcraft в целом. И очень многие поклонники "варика" начали играть в онлайн-овые RPG именно с World of Warcraft. Однако именно это стало причиной того, что мир Азерота перенаселен, и люди,



обитающие там, зачастую не умеют взаимодействовать с себе подобными. Так как сама я не располагаю достоверной информацией, то с радостью приглашаю к дискуссии тех, кто на собственной шкуре испытал все прелести и трудности World of Warcraft. И кто может компетентно сравнить эту игру с другими играми.

### Ворье кругом!

У меня вот что за проблема, наши почтальоны, как увидят красочный журнал, так сразу забирают его себе и не кладут в почтовый ящик. Лично я не пробовал, но мой друг рассказывал, как они у него сперали журналы. Я так хочу подписаться на Нави с DVD, да вот мучают эти почтальоны меня. У нас почта далеко, не в подходящем районе живу. Там, на почте, не сообщают, привезли или нет, и мне придется ездить туда каждый день, а это, повторяю, далеко-о-о... Что же мне делать? Ваш постоянный покупатель в ларьках и читатель.

Совет один - быть доверчивее к людям. Я очень сомневаюсь, что почтальоны позарятся на журнал по компьютерным играм, каким бы красочным он ни был. И вряд ли они регулярно идут на должностное преступление, чтобы узнать о дате выхода очередной игры... Хотя, чего в жизни не бывает. Кроме того, если ты оформишь редакционную подписку, тебе должны будут присылать извещения, чтобы ты сам забирал журналы с почты.

Можно пойти еще более цивилизованным путем - если вдруг журнал до тебя не доходит, и ты подозреваешь в навигаторокрадстве почтальона, напиши жалобу на имя начальника почты - пусть разбирается, в конце концов, это его работа.

### Бюро брачных услуг

Уже целую неделю я не знаю чем мне заняться, все настолько скучно, все так надоело. Друзей у меня нет, а те, что были, исчезли - не понимают они меня, девушки у меня нет - я по скандинавкам тащусь (блондиночки с голубыми глазками... Ах!), а где их взять в матушке России?

Далеко не полный перечень того, что напрягает. Вроде как бы компьютер меня спасал и заменял мне все это, но сейчас мне стало скучно. Даже старина модем не выручает, когда мы с ним выходим в Интернет. Так вот я тут составил списочек того, в чем мне нужен ваш дружеский совет, а то без него через недели две я себе просто вены вскрыю - жизнь теряет смысл!

1.) Где можно в Интернете познакомиться с Норвежкой или Шведкой? На каком сайте? Но так чтобы точно и чтобы не платить за услуги?

Напишите какой-нибудь обзорчик, может я не один такой! Ну конечно делайте, как хотите, я не в праве советовать, но зато в праве просить!

2.) Во что и где можно поиграть в сети с помощью модема? Конкретизирую - онлайн игра, где создаешь персонажа, живешь им, работаешь и т.п. Что-то вроде новой жизни, виртуальной, которая точно копирует настоящую. Если можно, напишите статейку в рубрике Online.

3.) А это уже чисто просьба сделать одолжение - пожалуйста, вы не могли бы разместить на DVD диске несколько японских рок композиций - оригинальных, с текстом на японском языке? Очень прошу, так нравится что сил нет!

4.) И последнее, в номере 1-м за сей год, есть фотография некой Клэр Тернер (!) - она имеет какое-то отношение к NovaLogic и к Joint Operations. Какое так и не понял. А вопрос следующий - А с ней можно познакомиться? И как это сделать? Можете e-mail подсказать? Пожалуйста! Вот, пожалуй, это все что я хотел у вас спросить, попросить, и сказать. Больше ничего в голову не приходит. Я, конечно, не рассчитываю на вашу помощь, однако очень надеюсь, рассчитываю, и жду вашего совета, вашей помощи. Надеюсь, что вы мне ответите, или хотя бы дадите знать, что прочитали мое письмо.

**Махх**

Эх, дружище, ты обратился по адресу! Только пожелай - и я скажу тебе море адресов, где блондиночки, а также брюнеточки и шатеночки будут улыбаться тебе с фотографий, общаясь самые райские наслаждения. Более того, я с радостью познакомлю тебя не

**Махх, полюбуись на Клэр Тернер в профиле! Эта девушка - PR менеджер компании NovaLogic. Сфера ее интересов - все европейские страны. Извини, Махх, но, похоже, ты в полете**



девушки у меня нет - я по скандинавкам тащусь (блондиночки с голубыми глазками... Ах!), а где их взять в матушке России?

только с самой Клэр Тернер, но и с ее мамой, племянником и собакой Жучкой.

Ну а пока ты точишь лезвие, чтобы вскрывать себе вены, я постараюсь более детально посоветовать тебе, как жить дальше:

1. [www.yahoo.com](http://www.yahoo.com), [www.google.com](http://www.google.com), [www.yandex.ru](http://www.yandex.ru), [www.rambler.ru](http://www.rambler.ru) - замечательные сайты. Набираешь в строке поиска "знакомство со шведкой" и наслаждаешься результатом. В качестве мини-игры можешь попробовать закрыть все всплывающие окошки на том сайте, куда ты попадешь.

2. С помощью модема можно поиграть практически во все. При определенном желании даже в футбол (если модем круглый).

3. Не могли бы. Не наш профиль.

4. Электронный адрес, равно как и телефон - это частная информация. Если тебе на улице понравилась девушка, и ты решил с ней познакомиться, ты же не просишь прохожего дать тебе ее телефон? Ты предпринимаешь какие-то шаги сам... Намек понял? Если получится - выпьем на твоей свадьбе по бокалу шампанского.

Подошел к концу наш очередной почтовый выпуск, и я запоздало хочу поздравить всех с наступлением лета. Нас ждут еще два месяца отдыха, новых впечатлений, поездок по курортам и встреч с друзьями. И мне будет чрезвычайно приятно, если в этой летней круговерти вы найдете время и желание написать пару слов девушке по имени Жанна, которая очень любит получать ваши письма.

Дискуссии с упоением вела  
**Жанна ДАВЫДОВА**

орфография и пунктуация  
ваших писем сохранена настолько,  
насколько хватало сил  
[jgran@gamenavigator.ru](mailto:jgran@gamenavigator.ru)  
ICQ uin: 2244559



# Содержание CD & DVD

## Демо-версии

### Area 51 **DVD**

Мультиплатформенный шутер, переносящий нас в сверхсекретную Зону 51, в которой, по мнению некоторых, ведутся исследования потерпевших крушение НЛО. Игрок выступает в качестве спецназовца, направленного разрушить ситуацию на базе, закрытой (вместе со всем персоналом) в связи с активностью неизвестного вируса.

У главгероя (кстати, озвученного Дэвидом Духовным) имеется неплохой арсенал: пистолет, автомат, шотган, снайперка и фантастическая во всех смыслах винтовочка, стреляющая очередями по три рикошетирующих шарика и регенерирующая заряды. У всех пушек есть альтернативный режим стрельбы, а шотган и автомат можно использовать в парном виде (т.е. два автомата или два шотгана). Среди особенностей геймплея можно отметить возможность превращаться в мутанта. При этом враги окрашиваются в оттенки красного, что очень помогает в борьбе с "прозрачными" противниками, использующими маскировку как у "Хищника". Но с графикой дела обстоят все же не слишком хорошо: угловатые объекты, серенькие текстуры и очень быстро исчезающие покойнички восхищения не вызывают, хотя все более-менее приемлемо.

В демке оказался неплохой кусочек игры, раскрывающий правду о высадке американцев на Луну. Отсутствие сейвов добавляет остроты ощущений и одновременно с этим продлевает геймплей.



### Cloven Crania Meadow

Фэнтезийная стратегическая игра, сочетающая менеджмент поселений в режиме паузы и реалтаймовые массовые баталии. По глобальной карте разбросаны всевозможные поселения, которые игроку предстоит брать под контроль. В деревеньках можно строить, производить оружие и нанимать войска. Население городов обычно небольшое, поэтому авторы сделали жителям показатель "профпригодности" для каждого вида работ. Поэтому, несмотря на возможность автоматического назначения работников на наиболее подходящие должности, иногда приходится искать им работу самостоятельно. Покопавшись с городами, можно и воевать пойти. Тут надо учитывать не только размер армии, но и сколько потребуется провиан-

## №6 (97) '2005

# НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА



### Дополнения

- ♦ Читательская работенка
- ♦ Counter-Strike Source
- ♦ Half-Life 2
- ♦ Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords
- ♦ WarCraft III
- ♦ Warhammer 40,000: Dawn of War

### Онлайн

- ♦ Phantasy Star Online: Blue Burst

### Патчи

- ♦ Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay v. 1.1
- ♦ Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay SSE
- ♦ DOOM 3 v. 1.3 от "1C"
- ♦ DOOM 3 v. 1.3
- ♦ Dungeon Lords v. 1.1
- ♦ Empire Earth 2 v. 1.05
- ♦ Warhammer 40,000: Dawn of War от v. 1.20 до v. 1.30
- ♦ Альфа: Антитеррор патч 3
- ♦ Казаки 2: Наполеоновские войны v. 1.1

### Демо-версии

- ♦ Area 51
- ♦ Cloven Crania Meadow
- ♦ CustomPlay Golf
- ♦ Delta Force: Xtreme
- ♦ ECHO: Secrets of the Lost Cavern
- ♦ London Taxi: Rush Hour
- ♦ S.C.A.R. - Squadra Corse
- ♦ Alfa Romeo
- ♦ SpecForce
- ♦ Supreme Ruler 2010

### Freeware и Shareware игры

- ♦ Battlecruiser Millennium
- ♦ Бравые Гномы.
- ♦ Назад к сокровищам
- ♦ Братья драконы
- ♦ Бриллиантовый бум
- ♦ Приключения Диггера
- ♦ Снежок.
- ♦ Приключения в космосе





та, медиков и разведчиков. Управление в бою, ровно как и интерфейс игры вообще, дружественным назвать нельзя, в первую очередь это касается ограниченного управления камерой и отсутствия всплывающих подсказок. Хорошо еще, что в любой момент боя предоставляется возможность отдать управление бойцами компьютеру или провести "виртуальную" битву. Бои выглядят неплохо, но AI все же оставляет не лучшее впечатление (например, бойцы вместо того, чтобы окружать врагов, предпочитают оставаться за спинами товарищей). Демке не помешал бы набор обучающих сценариев, дабы свыкнуться со спецификой игры, но в наличии лишь .pdf с мутными картинками.

### CustomPlay Golf

Для поклонников гольфа к летнему сезону выходит игра CustomPlay Golf. Настройте опции игры под производительность вашего компьютера и - play. В демке нет соперников, а компьютерный альтер эго забавляет. Он не стоит на месте, а ходит, разминается и даже огорчается. Красиво выглядит полет мяча, который показывают с разных точек. Звук подчеркивает миролюбивость игрушки. Управление довольно простое и понятное. В наличии простой в освоении редактор полей, а если творить лень, придется играть уже созданном поле.

### Delta Force: Xtreme DVD

Первый Delta Force с переделанной графикой. Опять нужно расстреливать толпы преступников с "калашами", не способных попасть в игрока с 50 метров. По-прежнему враги умирают с одного попадания, а пули летят строго по прямой. Ни о каком реализме не может быть и речи: берешь M249 и играешь в Рембо. В 98 году подобный подход смотрелся вполне нормально для тактических шутеров, но сейчас такое может понравиться только самым преданным фанатам. Состав демки: сингловая миссия в Перу и зимняя мультиплеерная карта.



### СИМВОЛИКА

**DVD** - только на DVD

В содержании дисков возможны изменения

WWW.GAMENAVIGATOR.RU

### Видеонавигатор

- Act of War
- Close Combat: First to Fight
- SWAT 4

### Z-Zone

- Killer Bean v.2.1
- Скоростное прохождение Fallout
- Скоростное прохождение Fallout 2
- Трейлеры фильмов
- Chronicles of Narnia, The
- Island, The
- Revolver

### Обои

- Age of Conan: Hyborian Adventures
- ST Special Forces: Fire for Effect (ST Special Forces: Nemesis Strike)
- Delta Force: Xtreme
- Dungeon Lords
- Empire Earth II
- Gotcha!
- Movies
- Pariah
- Phantasy Star Online: Blue Burst
- SuperPower 2
- Койоты. Закон пустыни (Desert Law)
- Серп и молот (Hammer & Sickle)

### Сервис-пак

- Ad-Aware SE Standard v. 1.05
- AntiMoney SE v. 7.11 русская версия
- BSplayer v. 1.22.817
- CheatBook-DataBase 2005
- DOSBox v. 0.63
- Dragon UnPACKer v. 5.0.0.134
- FreeZip! v. 2.3.0
- Fresh Download v. 7.28
- GrabScreenshot
- IrfanView v. 3.97
- K-Lite Codec Pack v. 2.47 FULL
- Quick Time Player v. 6.5.2
- Real Alternative v. 1.38
- Reg Organizer v. 3.0 beta 4
- SrywareBlast v. 3.4
- SrywareGuard v. 2.2
- Swift Player v. 1.1
- VLC media player v. 0.8.1
- WinAce v. 2.5 final
- Winamp Full v. 5.091
- Windows Media Player v. 9.00.00.2980 для Windows 2000, 98, ME (рус)
- Windows Media Player 10 Final для Windows XP (рус)

### Лаборатория Касперского

- Антивирус Касперского Personal v. 5.0.325
- Kaspersky Anti-Hacker v. 1.7.130







На этом диске мы выложили большую подборку видео и скриншотов, представленных на E3. Самые сочные мувики, отмеченные 🌟, рекомендуем смотреть в обязательном порядке.

- ♦ Advent Rising
- ♦ Asheron's Call 2: Legions
- ♦ Auto Assault
- ♦ Brian Lara International Cricket 2005
- ♦ Call of Cthulhu: Destiny's End
- ♦ Call of Duty 2
- ♦ City of the Dead
- ♦ City of Villains
- ♦ Codename: Panzers - Phase Two
- ♦ Commandos Strike Force
- ♦ Company of Heroes
- ♦ Crime Life: Gang Wars
- ♦ Dark and Light
- 🌟 ♦ Dark Sector
- ♦ Demonik
- 🌟 ♦ Dungeon Siege 2 ←
- ♦ Dungeons & Dragons Online
- ♦ Elder Scrolls IV: Oblivion
- ♦ Enemy Territory: Quake Wars
- ♦ Enigma Rising Tide: Sink the Hood
- ♦ Enosta: Discovery Beyond
- ♦ EverQuest II: Desert of Flame
- ♦ Exteel
- ♦ Fantastic Four
- ♦ F.E.A.R.
- ♦ (First Encounter Assault and Recon)
- ♦ Gauntlet: Seven Sorrow
- ♦ Gothic 3
- ♦ Grand Theft Auto: San Andreas
- ♦ Guild Wars
- ♦ GT Legends
- ♦ Heavy Duty
- 🌟 ♦ Hellgate: London ←
- 🌟 ♦ Heroes of Might and Magic V
- ♦ Indigo Prophecy (Fahrenheit)
- ♦ JAWS Unleashed
- ♦ Just Cause
- ♦ Lara Croft Tomb Raider: Legend
- ♦ Lord of the Rings: Middle-earth Online
- ♦ Matrix: Path of Neo
- 🌟 ♦ Movies ←
- ♦ Myst V: End of Ages
- ♦ Need for Speed: Most Wanted
- ♦ Panzer Elite Action: Fields of Glory



- ♦ ParaWorld
- ♦ Prince of Persia 3 🌟
- ♦ Quake 4 🌟
- ♦ Raiders of the Lost Casino
- ♦ Rise & Fall: Civilizations at War
- ♦ Rise of Nations: Rise of Legends
- ♦ RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!
- ♦ Rush for Berlin
- ♦ Scarface: The World Is Yours
- ♦ SpellForce 2: Blend of Perfection
- ♦ Stargate SG-1 The Alliance
- ♦ Swashbucklers: Blue & Grey
- ♦ Tabula Rasa
- ♦ TimeShift
- ♦ Tom Clancy's Ghost Recon 3
- ♦ Tycoon City: New York
- ♦ Ultimate Spider-Man
- ♦ Whirlwind of Vietnam
- ♦ Witcher
- ♦ X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse
- ♦ XIII век (XIII Century: Death or Glory)
- ♦ You Are Empty
- ♦ Адреналин-шоу
- ♦ Бригада Е5: Новый альянс
- ♦ В тылу врага 2 (Outfront 2)
- ♦ Вивисектор: зверь внутри (Vivisector: Beast inside)
- ♦ Восхождение на трон (Ascension to the Throne)
- ♦ Вторая мировая (World War II RTS)
- ♦ Дальнбойщики 3: Покорение Америки (Rig'n'Roll)
- ♦ Одиссея капитана Блада (Captain Blood)
- ♦ Комбат (Officers)
- ♦ Магия крови (Blood Magic)
- ♦ Морской Охотник (PT Boats: Knights of the Sea)
- ♦ Первая Мировая (World War I)
- ♦ Периметр: Завет Императора (Perimeter: Emperor's Testament)
- ♦ Пограничье (BorderZone)
- ♦ С.М.Е.Р.Ш. (S.M.E.R.S.H.)
- ♦ Снайпер (Sniper)

### ECHO: Secrets of the Lost Cavern DVD

Квест про наших далеких предков. Задание в демке: выбраться из пещеры, в которую львица загнала подопечного парнишку. Вам предстоит разжечь костер, нарисовать картинку на стене, изобрести "копьеметатель" и, наконец, прогнать хищника. Как вы понимаете, в пещере никого нет, и чтобы было веселее добавлено несколько заставок с воспоминаниями. Кроме того, благодаря видео умень-

шается общая нелогичность происходящего, которая может необоснованно затянуть прохождение.

### London Taxi: Rush Hour

Аркадные гонки с секундомером: предстоит влезть в шкуру таксиста и развозить жителей и гостей столицы Великобритании. Сориентироваться на местности будет очень легко, ведь интерфейс прост и функционален: в уголке экрана постоянно висит мини-карта, на которой отмечены потенциальные клиенты а также пункт назначения, если вы уже кого-то везете (при этом мини-карта масштабируется автоматически, что очень удобно). А вот что не удобно, так это управление. Начальное и единственное возможное сочетание выглядит следующим образом: "Enter" - газ, "Shift" - тормоз, "Ctrl" - ручник, стрелки влево-вправо - поворот. Учитывая серьезный тра-

фик и жесткие временные рамки, просто необходимо интуитивное управление на уровне спинного мозга. Здесь же приходится отвлекаться от дороги и вспоминать, какой палец за что отвечает. А ведь хорошо бы не просто успеть, а собрать валяющиеся там и сям бонусы - пополнить время "заезда", почистить машину. Хотя, даже чистые машины, как, впрочем, и все остальное, на вид страшны - графика топорная до крайности.







## S.C.A.R. - Squadra Corse Alfa Romeo

Необычный гибрид – аркадные гонки с элементами RPG. Персонаж игрока зарабатывает экспу, приобретает навыки и экипировку. Тем не менее, мастерство вождения так и осталось наиболее важным фактором победы, а управление тут не такое простое, как, например, в недавней TrackMania Sunrise. К тому же машинка ломается очень быстро: чтобы раздолбить авто даже не обязательно тормозить о заборы – нужно просто секунд десять прокатиться по травке, и заезд начинается заново. Поэтому все ролевые начинания получились несколько надуманными и вторичными: никакая грамотная прокачка не сможет компенсировать кривые руки. С другой стороны, у, в общем-то, штампованной игры появилась изюминка, а геймплей меняется в зависимости от специализации героя: есть атакующие и защитные скиллы, а также навыки, так сказать, общего назначения. Все эти прелести работают только в карьерном режиме (dynasty mode), который в демке представлен вполне внушительно.

## SpecForce DVD

Продолжение неплохого шутера обзавелось пухленькой демкой. И это тот редкий случай, когда габариты оправданы контентом: один тренировочный и три боевых эпизода плюс мультиплеерная карта для двух режимов.

Наворотами в области графики игра по-прежнему похвастать не может,



но разработчики заверяют, что полная версия будет красивше (ага, конечно). Что касается геймплея, то тут все неплохо. Игрок одет в спецкостюм, способный творить четыре чуда: ускорение передвижения, камуфляж, "щит" и замедление времени. Есть инвентарь, причем далеко не безграничный – парочка крупных пушек, патроны и аптечки, а больше ничего и не влезет. Помимо врагов-человечков, которых можно лутить, есть машинки и шагающие роботы. Конечно, не обходится без заметных недостатков: например, в сингле безбожно рулит снайперка и прочие крупнокалиберные вещи, особенно в сочетании с замедлением времени, позволяющим стрелять первым и с абсолютной точностью. А элемент хакерства реализован совсем уж по-детски. Хотя все это – мелочи, которых в процессе игры и не замечаешь, ведь геймплей динамичен, большие открытые пространства оставляют свободу мысли, а постоянная радиосвязь не дает почувствовать себя забытым.

## Supreme Ruler 2010 DVD

Глобальная стратегия, позволяющая вовсе поуправлять выбранной страной и реализовать детские мечты о победе коммунизма. Интерфейс, как и положено таким играм, внушительный, но довольно удобен – до нужных настроек можно добраться парой кликов. В случае войны ваши войска действуют вполне самостоятельно, в частности, автоматически отправляются перехватывать наступающих врагов. Хотя и это тоже настраивается. В демке имеются две миссии и три сценария, являющиеся по сути картами для скирмиша. В общем, есть где развернуться, но для этого скорее всего придется основательно изучить внушительную обучалку, представленную как в pdf'ной, так и во внутриигровой формах. Есть даже гайд для одной из миссий.



## Freeware и Shareware игры

### Battlecruiser Millennium DVD

Третья игра в линейке стала бесплатной. Игроку предстоит управлять космическим крейсером, исследовать галактику, защищать базы, участвовать в массовых сражениях и вообще делать много всего интересного. Другое дело, что эта игра далеко не для всех – придется долго ковыряться в обширных мануалах, написанных, естественно, на английском. Есть еще один минус: графика в стиле ранних 3dfx выглядит малость диковато.

### Игры от Alawar Entertainment

#### Бравые Гномы. Назад к сокровищам

Классический платформер с приятной графикой и двумя видами персонажей. Гном-воин ничем не примечателен, а вот колдун намного интереснее, так как имеет неплохой набор спеллов, подразумевающий разнообразие стратегий.



#### Братья драконы

Два юных дракона отправляются спасать принцессу. По дороге придется победить всех монстров, преодолеть двести уровней и добраться до главного злодея – Безумного Волшебника.

#### Бриллиантовый бум

Довольно симпатичный вариант Lines с кротом в главной роли. Монотонность игрового процесса разбавлена бонусами и антибонусами.







Приключения Диггера

### Приключения Диггера

Особенностью этого "Диггера" является наличие трех игровых миров. Первый - "Классический", в точности повторяет знаменитую игру Digger двадцатилетней давности. "Современный" мир отличается множеством бонусов. А третий мир - "Железный" - удивит необычным графическим оформлением уровней, на которых выложены хитроумные конструкции из непроходимых плит.

### Снежок. Приключения в космосе

Двухмерная аркада, главный герой которой - медвежонок Снежок, знакомый нам по играм с предыдущих дисков. На этот раз он получил особое задание - спасти из плена маленьких гуманоидов. Роботы-уборщики взбунтовались, и юные пришельцы оказались заключенными в стенах школы. Снежку предстоит разобраться со злобными машинами и доставить школьников в спасательную ракету. Сделать это совсем не просто - роботы размножились в невероятном количестве, ведь порталы постоянно рожают новых киборгов. Но бороться с ними можно и нужно, тем более что оружие валяется на каждом шагу. Это - самые обычные урны и тележки. Подведите Снежка к такому "снаряду" и нажмите "Ctrl" - враг будет сражен, а из него вывалится бонус. Без этих подарков пройти многие уровни просто невозможно.

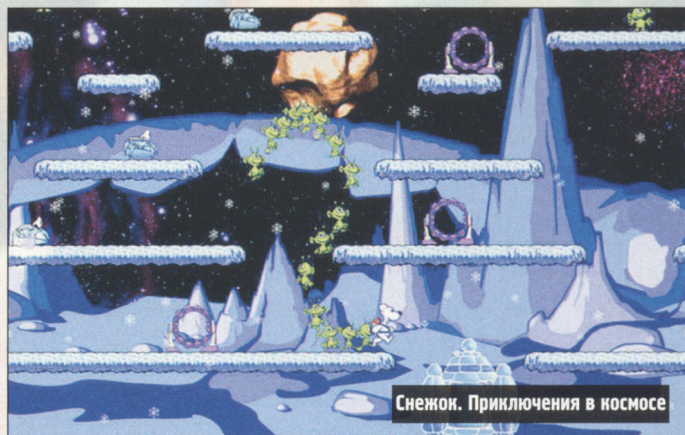
## Дополнения

### Читательская работенка

Небольшая подборка дополнений, присланных читателями. В составе: плагин "Люди и звери 2" для Elder Scrolls III, скин Хитмана для вторых "Симсов" и статическая кампания "Люфтваффе" для авиасимулятора "Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения".

### Counter-Strike Source

В данном разделе вы можете найти два очень интересных и полезных мода, а также подборку из шести популярных карт, как абсолютно новых и неизвестных, так и очень качественно выполненных римейков.



Снежок. Приключения в космосе

### Half-Life 2

Модификация Half-Life 2 CTF, которую по праву можно считать одной из лучших.

Ведь жанр "захват флага" всегда был так же популярен, как и дефмат. Играть в этот мод очень интересно, т.к. чувствуется что-то из "Халфы", но напряженная атмосфера при транспортировке флага с одной базы на другую напоминает UT2004.

### Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords

Десять модов. В их числе: переделка бабушки Крейи в дедушку Палпати-на, набор световых мечей черного цвета, очередной комплект белья для женского персонажа, а также мод, позволяющий пропустить весьма скучный вступительный эпизод про Перагус и перейти сразу на Телос (разумеется, предусмотрена компенсация в виде эквивалентного количества экспы взамен упущенной, а также кое-каких полезных вещиц). А для особо взыскательных товарищей - новый портрет женского персонажа. На сей раз это старая и страшная тетка Терера Адаре. Что ж, возможно, и на такой вариант найдутся желающие.

### WarCraft III

В разделе "Варкрафта" сегодня негусто - пяток карт, десять моделей.

### Warhammer 40,000: Dawn of War

Возрадуйтесь, братья! Безграничной милостью Императора мы получили пять высококачественных карт и столько же модов. Из карт наибольший интерес представляют City Center (маленькая, но очень тщательно проработанная карта для двух игроков, представляющая собой центральную часть имперского города) и Assault on Fenris (штурм крепости на Фенрисе, родной планете чаптера Space Wolves). Из модов же безоговорочно правит бал Unified Conflict - сборная солянка из лучших модов для Dawn of War, добавляющая в игру большое количество новых сторон: от Инквизиции и Имперской Гвардии до эльфячих Арлекинов и нургловских

Зато количество компенсируется качеством. Среди карт особого внимания заслуживает Water War - Submerged. На первый взгляд, это еще одна AoS-карта, посвященная на этот раз разборкам разнообразных морских существ. Главная фишка - ваш герой обладает возможностью погружаться под воду, при этом окружающий мир соответственно преобразуется (вообще, это потрясающая триггерная работа). А из моделей ярко выделяется великолепно выполненный с нуля Elite Rifleman авторства знаменитого TurieL.

## Онлайн DVD

### Phantasy Star Online: Blue Burst

Бета-версия MMORPG, описанной в статье "Смерть Пионера".

## Патчи

- ♦ Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay v.1.1 DVD
- ♦ Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay SSE DVD
- ♦ DOOM 3 v.1.3 от "1C" DVD
- ♦ DOOM 3 v.1.3 DVD
- ♦ Dungeon Lords v.1.1
- ♦ Empire Earth 2 v.1.05 DVD
- ♦ Warhammer 40,000: Dawn of War от v.1.20 до v.1.30
- ♦ АЛЬФА: Антитеррор патч 3
- ♦ Казаки 2: Наполеоновские войны v.1.1



Стражей Смерти. А для самых преданных фанатиков Императора транспорт с Holy Terra привез кучу значков и иконок (как для игровых моделей, так и для рабочего стола Windows), а также фирменный шрифт Warhammer 40,000.



## Драйверы

- ◆ Catalyst v.5.5 2K/XP WHQL
- ◆ Catalyst v.4.10 98/Me WHQL DVD
- ◆ Catalyst v.5.5 Windows XP - Motherboard/IGP Drivers
- ◆ ForceWare v.71.89 2K/XP WHQL DVD
- ◆ ForceWare v.71.84 98/Me WHQL DVD
- ◆ UDP v.5.10 2K/XP WHQL DVD
- ◆ UDP v.4.27 98/Me DVD
- ◆ nForce v.7.03 2K/XP
- ◆ VIA Hyperion 1.4.5.6 DVD

## Прохождения

- ◆ Cold Fear
- ◆ Nibiru: Messenger of the Gods (Нибиру: Посланник богов)
- ◆ Settlers: Heritage of Kings

## Киберспорт

### Alex vs. Chelover't (FIFA Soccer 2005) DVD

Видеозапись матча Alex'a против Chelover't'a, очень сильного и опытного игрока, который неоднократно выигрывал питерские чемпионаты и получил серебро на WCG 2002 Russia. Игра сопровождается комментариями Виктора Гусева.

### Чемпионат России по компьютерному спорту

Финальные и наиболее интересные игры с Чемпионата России по компьютерному спорту.

## Видеонавигатор DVD

- ◆ Act of War
- ◆ Close Combat: First to Fight
- ◆ SWAT 4

## Z-Zone DVD

### Killer Bean v.2.1

Первую версию этого веселого, стильного и динамичного ролика Джефф Лью (Jeff Lew) создал еще в двухтысячном году. Пятиминутное видео без всякой рекламы приобрело бешеную популярность и было выкачано почти два миллиона раз. Оно неоднократно использовалась для рек-

ламы телевизоров, и его просто гоняли на выставках. Естественно, мир большого кино не мог не заметить такого одаренного аниматора. Джеффа пригласили делать спецэффекты для фильмов Looney Tunes: Back in Action, X-Men и Spiderman. А потом ему доверили целый эпизод фильма - Kung Pow. Там где герой дерется с коровой, пародируя матрицу. Позже этот кусок был вырезан фанатами из фильма и пустился в самостоятельное плавание по сети. Теперь уже Джеффа заметили сами продюсеры "Матрицы" и пригласили делать спецэффекты ко второй части трилогии. Именно он сделал десятки агентов Смитов, с которыми дерется Нео в середине фильма. Совсем недавно Джефф решил переделать свой старый добрый Киллербин, немного изменив текстуры, эффекты и повысив разрешение. Вот его-то вы и можете сейчас посмотреть.

### Скоростное прохождение Fallout

Прохождение первого "Фоллаута" за 12 минут. Ролик длится больше из-за финальных титров.

### Скоростное прохождение Fallout 2

Второй "Фолл" длится дольше - прохождение заняло 19 минут.

## Трейлеры фильмов

- ◆ Chronicles of Narnia
- ◆ Island
- ◆ Revolver

## Обои

- ◆ Age of Conan: Hyborian Adventures
- ◆ CT Special Forces: Fire for Effect (CT Special Forces: Nemesis Strike)
- ◆ Delta Force: Xtreme
- ◆ Dungeon Lords
- ◆ Empire Earth II
- ◆ Gotcha!
- ◆ Movies
- ◆ Pariah
- ◆ Phantasy Star Online: Blue Burst
- ◆ SuperPower 2
- ◆ Койоты. Закон пустыни (Desert Law)
- ◆ Серп и молот (Hammer & Sickle)



Chronicles of Narnia



Island



Revolver

## Сервис-пак

- ◆ Ad-Aware SE Standard v.1.05
- ◆ ArtMoney SE v.7.11 русская версия
- ◆ BSPlayer v.1.22.817
- ◆ CheatBook-DataBase 2005
- ◆ DOSBox v.0.63
- ◆ Dragon UnPACKer v.5.0.0.134
- ◆ FreeZip! v.2.3.0
- ◆ Fresh Download v.7.28
- ◆ GrabCaptureScreen
- ◆ IrfanView v.3.97
- ◆ K-Lite Codec Pack v.2.47 FULL
- ◆ Quick Time Player v.6.5.2
- ◆ Real Alternative v.1.38
- ◆ Reg Organizer v.3.0 beta 4
- ◆ SpywareBlaster v.3.4
- ◆ SpywareGuard v.2.2
- ◆ Swift Player v.1.1
- ◆ VLC media player v.0.8.1
- ◆ WinAce v.2.5 final
- ◆ Winamp Full v.5.091
- ◆ Windows Media Player v.9.00.00.2980 для Windows 2000, 98, ME (рус)
- ◆ Windows Media Player 10 Final для Windows XP (рус)

## Лаборатория Касперского

- ◆ Антивирус Касперского Personal v.5.0.325
- ◆ Kaspersky Anti-Hacker v.1.7.130





БЛАНК ЗАКАЗА

Редакционная подписка на ежемесячный журнал  
"Навигатор игрового мира"

Почтовый индекс \_\_\_\_\_ Адрес \_\_\_\_\_

Ф.И.О. \_\_\_\_\_

Телефон ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_ E-mail \_\_\_\_\_  
код города

"Навигатор  
игрового мира" -  
это  
увлекательные  
экскурсии  
по самым  
живописным  
уголкам планеты



Извещение

Уважаемые  
работники  
Сбербанка!  
Пожалуйста, передайте адрес  
платильщика и "Назначение платежа"  
полностью! Не объединяйте платежи!

**Сбербанк России**



ООО "Навигатор Паблишинг"  
(наименование получателя платежа)

Краснопресненское ОСБ №1569/01696

7703205156/770301001

(ИНН/КПП)

р/с № 40702810938170105616

(номер счета получателя платежа)

в ОАО "Сбербанк России" г. Москва

(наименование банка и банковские реквизиты)

Корр. счет 30101810400000000225

БИК 044525225

Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"  
(наименование платежа)

Дата \_\_\_\_\_ Сумма платежа \_\_\_\_\_ руб. \_\_\_\_\_ коп.

Платильщик (подпись) \_\_\_\_\_

Кассир \_\_\_\_\_

ООО "Навигатор Паблишинг"

(наименование получателя платежа)

Краснопресненское ОСБ №1569/01696

7703205156/770301001

(ИНН/КПП)

р/с № 40702810938170105616

(номер счета получателя платежа)

в ОАО "Сбербанк России" г. Москва

(наименование банка и банковские реквизиты)

Корр. счет 30101810400000000225

БИК 044525225

Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"  
(наименование платежа)

Дата \_\_\_\_\_ Сумма платежа \_\_\_\_\_ руб. \_\_\_\_\_ коп.

Платильщик (подпись) \_\_\_\_\_

Кассир \_\_\_\_\_

Квитанция



# Варианты подписки на журнал "Навигатор Игрового Мира":

**1** По объединенному каталогу "Пресса России" 2005  
второе полугодие

В зеленом каталоге:

38888 - без CD, 29666 - с 2 CD, 10323 - с DVD

**2** По каталогу Агентства Роспечать "Газеты и Журналы" 2005  
второе полугодие

В красном каталоге

82561 - без CD, 82562 - с 2 CD, 82563 - с DVD

**3** Редакционная подписка

1. Оплатить стоимость подписки в отделении Сбербанка РФ по реквизитам:

Получатель - **ООО "Навигатор Пабблишинг" Краснопресненское ОСБ №1569/01696**

ИНН/КПП - **7703205156/770301001**

Расчетный счет № **40702810938170105616** в ОАО "Сбербанк России" г. Москвы

Корр. счет **30101810400000000225, БИК 044525225**

Назначение платежа: Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"

2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:

**123182, г. Москва, а/я 2, ООО "Навигатор Пабблишинг"**

**При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.**

По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 744-6787** и электронной почте **zhuravsk@aha.ru**

3. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.

**Высылается заказным письмом.**

**Внимание! На прошедшие месяцы подписка не оформляется!**

## Варианты подписки

Месяц	Стоимость	Стоимость с 2 CD	Стоимость с DVD
Июль 2005 г.	60 рублей <input type="checkbox"/>	100 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>
Август 2005 г.	60 рублей <input type="checkbox"/>	100 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>
Сентябрь 2005 г.	60 рублей <input type="checkbox"/>	100 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>
Октябрь 2005 г.	60 рублей <input type="checkbox"/>	100 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>
Ноябрь 2005 г.	60 рублей <input type="checkbox"/>	100 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>
Декабрь 2005 г.	60 рублей <input type="checkbox"/>	100 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>

(отметьте нужные варианты ■)

**ИТОГО**

(укажите общую стоимость подписки)

Информация о плате-льщике:

(Ф. И. О. и адрес)

(ИНН)

Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с \_\_\_\_\_ по \_\_\_\_\_

Информация о плате-льщике:

(Ф. И. О. и адрес)

(ИНН)

Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с \_\_\_\_\_ по \_\_\_\_\_



Dialup - доступ  
**NightSurf**  
неограниченный доступ:

**00:00**  
**09:30**

у нас самая ранняя "ночь"!

**\$4**  
неделя

**\$14**  
месяц

Неограниченный доступ:  
00:00 - 09:30

Дополнительный доступ:  
09:30 - 19:00 - \$1/час  
19:00 - 00:00 - \$0.5/час  
(все налоги включены)

Бесплатно:  
Почтовый ящик 20 Мб,  
домашняя WWW страница



**ZENON N.S.P.**  
[www.zenon.net](http://www.zenon.net)  
[reg@zenon.net](mailto:reg@zenon.net)  
(095) 956 1380





© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены. © Action Forms. Все права защищены.

## Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

<p><b>Москва</b> Фирма «1С», ул. Селезневская, 21; Магазины сети «Чистый софт»: ТЦ «Меркадо», ул. Миклуко-Маклая д. 37; ТЦ «Меркадо», Рязанский пр-т д. 28; ТЦ «Черемуха», пав. 25-21 ул. Профсоюзная, 56; ТЦ «Буденновский», пав. А-2 пр. Буденного, 53, стр. 2; ТЦ «Торбушкин двор», пав. 62-166, Багратионовский пр., 7, к. 3; ТЦ «Твой Дом», этаж 2, 24 км. МКАД; ТЦ «Перекресток», Дмитровское шоссе 13; ТЦ «Семеновский», пав. Д-03, Семеновская площадь д. 1; ул. Шосейная, 11; 1-я ул. Энтузиастов, 12а; ул. Новый Арбат, 17; ул. Профсоюзная д. 28 стр. 3; М. Марьино ТК пав. №19; ул. Люблинская, 4а; Берендов пр. 8/1; ул. М. Бирюкова, вл. 17; Смоленская, 24-а; Б. Ордина, 19, стр. 2; Ленинградский проспект дом 56/2; Строительная 9; Бол. Якиманка 26. Дом игрушки; Русская ул. 27. Дом книги в Сокольники; Новосибирская ул. 16; 3-ий Добрынинский пр. 3/5 кор. 1; Ленинский проспект д. 62/1; Уставная, 1; Южнокожовский пр-т д. 23; Братиславская ул. 13; Новая Бахчаняна 31 стр. 1; Новая Фрунзе 38 кор. 1; Ярославское шоссе д. 54; Полная д. 28; Исаковского, 33/1; Олимпийский проспект, 16; Марксистская д. 3 (мат. Планета); Нижняя Красносельская 45 кв. 41; Ядровская 19; Земляной Вал д. 2/50; Сев. Бутово ул. Старокачаловская д. 16; Овчинниковское наб. 22/24; Ленинский проспект 89; Зеленоград Панфиловский пр-т кор. 1106 Б; Коровинское шоссе д. 20 стр. 1; Народный бульвар д. 4 к. 1; Крутицкая д. 4; Ленинский пр-т 146; Ангарская ул. 25 кор. 1; Мясницкая ул. 17; Матвеевская ул. 20 кор. 1</p> <p><b>Александров</b> Красный пер., 10</p>	<p><b>Астрахань</b> ул. Советская, 51; ул. Советская, 36; ул. Ульяновская, 3; ул. Украинская, 3 «Перекресток»</p> <p><b>Великий Новгород</b> ул. Большой Санкт-Петербургская д. 6/11</p> <p><b>Вильнюс</b> ул. Алыгадо, 10 «KELOTE и Ю»</p> <p><b>Владивосток</b> ул. Жигур, 48; ул. Русская, 46 «Планета»</p> <p><b>Владимир</b> ул. Дворянская, 10; ул. Дворянская, 11; Октябрьский пр-т, 47</p> <p><b>Волгоград</b> пр. Ленина, 2-а</p> <p><b>Вологда</b> ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»</p> <p><b>Воронеж</b> Ленинский пр-т, 150 ТЦ «Пассаж»; ул. Кольцовская «Лаборатория Развлечений»; Остужковское шоссе «Лаборатория Развлечений»</p> <p><b>Геленджик</b> ул. Ленина, 33 «Компакт»</p> <p><b>Губин</b> ул. Дзержинского, 113</p> <p><b>Дзержинск</b> ул. Гагарина, 51а</p> <p><b>Днепропетровск</b> пр. Карла Маркса, 50; ул. Московская, 1; пр. Карла Маркса, 46; ул. Харьковская, 2; ул. Боброва, 23; ул. Московская, 3; ул. Ленина, 1-Б</p> <p><b>Екатеринбург</b> ул. 8 Марта, 82, «Игровой Мир»; ул. Луначарского 49, «Титаник»; ул. Рыбинская 4 магазин «Соник Тим»</p> <p><b>Железнодорожный</b> ТЦ «Юнион» контейнер 71</p> <p><b>Жуковский</b> ул. Гагарина, 24; ул. Лашкова, 1 «Матрица»; ул. Чкалова, 1</p>	<p><b>Ижевск</b> ул. К. Маркса, 302, м-н «Перекресток»</p> <p><b>Иркутск</b> Чкалова 19 «РембыТехника»; Ленина 15, «Звение»; Фрунзе 8, «ВМД»; Литвинова 17, «Торговый Комплекс»; Киевская 2, «СД-НН»; Урицкого 13, «Силурт»; Партизанская 1, ТД «Найт»; Дзержинского 26, «Моб.обмен»; Урацкого 1, «Детский мир»</p> <p><b>Калининград</b> пл. Победы, 4; торговая сеть «Монитор»</p> <p><b>Калуга</b> ул. Кирова, 7/47</p> <p><b>Кемерово</b> ул. Ткачевского, 22 «а»-102</p> <p><b>Киров</b> ул. Московская, 11 «Орком»; ул. К. Маркса, 128; ул. Московская, 12; ул. Пролетарская, 17А; ул. Ворожского, 71</p> <p><b>Киев</b> ул. Большая Васильковская, 54 «Созвездие»</p> <p><b>Клин</b> ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связи»</p> <p><b>Кострома</b> Красные ряды, магазин «Аи»; ул. Советская 130</p> <p><b>Лангепас</b> ул. Ленина, 28-а, м-н «Пеликан»</p> <p><b>Ленинск</b> ул. Ворошилова, 3 «Золотой Диск»</p> <p><b>Луганск</b> ул. Советская, 88 «Протон»</p> <p><b>Луганск, Приморский край</b> 4 м-н «Адонис»</p> <p><b>Лысьва</b> ул. Фадеевская, 33</p> <p><b>Махачкала</b> ул. М. Янгского, 67</p> <p><b>Минск</b> пр. Октябрья, 31</p> <p><b>Минск</b> ул. Я. Коласа, 1</p>	<p><b>Нарьян-Мар</b> ул. Ленина 23 Б</p> <p><b>Нефтекамск</b> ул. Ленина, 15</p> <p><b>Нефтегоград</b> «Росин», мкр. 2, д. 23</p> <p><b>Нижний Новгород</b> ул. Большая Покровская, 74, м-н «Компьютер плюс»; ул. Водяникова, 7/9 м-н «Олимпия»; ул. Сильченкова, 10 отдел «Компьютер плюс»; ул. Маслякова, д. 5, Салон «Все для бухгалтера»</p> <p><b>Новокузнецк</b> ул. Металлургов, 1, м-н «ПРИВЕТ»</p> <p><b>Новосибирск</b> ул. Бурлинская 4, оф. 311; ул. Ватулина, 27; ул. Челюскинцев, 15 проспект Димитрова, 7, «Меломан»; Красный проспект, 74, 3 этаж, «Си-Док»</p> <p><b>Норильск</b> ул. Богдана Хмельницкого, 17; ул. Кирова, 29-4</p> <p><b>Одесса</b> ул. Ленина, 32 ул. Рихельевская, 10 «Антошка» ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»; ул. Королева 120 ТЦ «Архитекторская»; ул. Гаскова, 50 ТЦ «Аэропорт»</p> <p><b>Омск</b> ул. Красный Путь, 9; Торговый город, 3 радиоряд, 23 место ул. Котельникова, 12 Первомайский рынок; Панорама-Центр; Кирова, 12</p> <p><b>Орел</b> Калинина, 1</p> <p><b>Орск</b> ул. Коммунистическая, 64; Павловский-Посад ул. Кирова, 23</p> <p><b>Пенза</b> ул. Коммунистическая, 28; ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл»</p> <p><b>Пермь</b> ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрыш»; Комсомольский пр-т, 24 ул. Луначарского, 58</p>	<p>ул. Уинская, 13, ТД «Владимир» ул. Борчановская, 13, универсам «7Я»</p> <p><b>Псков</b> ул. Яна Фабрициуса, 10</p> <p><b>Пушино, МО</b> Московский проспект, 5</p> <p><b>Рига</b> ул. Дзержинского, 14, оф. 502 «ANDI»; ул. Брешневская 39, 1/4 «83»- SIA «63»; ул. Кр. Барона 25, SIA «63»; ул. Кр. Валдемарс, 73; ул. Машакаса 357, 1/4 «DOLE», SIA «63»</p> <p><b>Ростов-на-Дону</b> ул. Лермонтовская, 187, салон «Лавка Гандальфа»; ул. Серафимовича, 79, оф. 17; Компания «Энтри»</p> <p><b>Самара</b> Московское шоссе, 81А, ТЦ «Парк Хаус»; ул. Ульяновская, 18, ТЦ «Ваша»; ул. Георгиевская, 63, салон связи «Ультра»; ул. Победы, 131, ТЦ «Теремок»; ул. Стара Загора, 59, стр. 1, ТЦ «Старозагорский», секция 9;</p> <p>ул. Юных Пионеров, 146, книжный магазин «Метиза»; ул. Карла Маркса 51/65, 15 мкр. ТЦ «25 часов»; Московское шоссе, 26, магазин «Детский мир»; пр. Кирова, 233, магазин «Комик», секция 2; ул. Стара Загора, 141, ТЦ «Энергия»; парковочный пульт Пензенской и Владимирской, торговый павильон №7</p> <p><b>Саранск</b> ул. Пролетарская, 46; ул. Бонч-Бруевича 37/3; ул. Советская, 65</p> <p><b>Сочи</b> ул. Ленина, 88 «Орион»</p> <p><b>Северодвинск</b> ул. Плоская, 11 ТЦ «Дружба»</p> <p><b>Северорусь</b> ул. Молодежная, 10</p> <p><b>С.-Петербург</b> ул. Софья, д. 11 Нарвский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»; Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»; Канонерский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АКХАР»; Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»; пр. Станк, 77, «Компьютерный Мир»; Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;</p>	<p>Ленинградский пр., 12; ул. Гончарова, д. 13 «ДискоПрон»; ул. Марата д. 8 «КЕИ»; ул. Пушкинская, 12, лит. А пав. 4-Н «Лайт-Продукт»; Московский пр., 2; 7-я линия Васильевского острова, д. 40 Большой пр-т Вас. о-ва, 68 Восстания, 13 Нижний проспект, 35</p> <p><b>Старый Оскол</b> мкр. Королева, 28а</p> <p><b>Сургут</b> ул. Ленина, 13; ул. Звонкая, 11, блок Б. «Дитер»</p> <p><b>Тамбов</b> ул. Советская, 148/45, магазин «БЕРНИСАЖ»</p> <p><b>Тольятти</b> ул. Революционная, 60, книжный магазин «Метиза»; Приморский бульвар, 22, аттика «Имплюзия»</p> <p><b>Томск</b> ул. Инженерный тракт д. 80/1; ул. Красноармейская 135; ул. Яковлева, 6; ул. Иркуцкий тракт д. 118/1</p> <p><b>Тюмень</b> ул. Республики, 62</p> <p><b>Тында</b> ул. Кр. Пресня, 33</p> <p><b>Уссурийск</b> ул. Некрасова, 252</p> <p><b>Уфа</b> ул. Ласотенковская, 49, ТК «Октябрьский»; ул. 50-лет СССР, 47 «Онлайн»; пр. Октября, 137</p> <p><b>Челябинск</b> ул. Российская, 281</p> <p><b>Череповец</b> ул. Тимонина, 7, ТК «Фортуна»</p> <p><b>Чусовый</b> ул. Чкаловского, 8</p> <p><b>Элиста</b> ул. Пушкина, 20</p> <p><b>Якутск</b> ул. Орденоносцев, 20, «Матрица»</p> <p><b>Интернет-магазины</b> www.ozon.ru www.bolero.ru</p>
--	---	---	--	---	--

а также в фирменных магазинах Москвы:  
«Чистый софт»: ТЦ «Черемуха», пав. 15-38 и 25-21 ул. Профсоюзная, 56; ТЦ «Буденновский», пав. Б-5 пр. Буденного, 53, стр. 2; ТЦ «Торбушкин двор», пав. 62-174, Багратионовский пр., 7, к. 3; ТЦ «Селезнев», ул. Миклуко-Маклая, 37; Отдел в магазине «Мобайл центр», бульвар Дм. Донского, 8.  
Ашан: Переездение МКАД с Осташковским шоссе. Переездение МКАД с Калужским шоссе  
М-Видео: Славянский б-р 13 стр. 1, Декабристов ул. 12, 26-й км МКАД, Русская ул. 22, ул. Генерала Белова 35, Профсоюзная, д. 63, Щелковское шоссе 100, Ленинградское шоссе 16 стр. 1-2, Пр-т Мира, 91 корп. 1, Автозаводская д. 11, Чонгарский б-р д. 3, корп. 2, Маросейка д. 6/8 с. 1, Столешников пер. д. 13/15, Люблинская д. 169, Никольская д. 3/1, Бол. Чероковская д. 1, Измайловский вал д. 3, Пятницкая д. 3  
Партнер: Волгоградский пр-т д. 1, Калужская пр. д. 1, Пресненский Вал д. 7, Земляной вал д. 32/34, Митуринский пр-т д. 45, пр-т Мира д. 118А, Брнеская д. 12, Солная д. 1, Комсомольский пр-т 27, Ленинский проспект д. 70/11, Земляной вал 33, Мал. Чераский пр-т 2/5, Долгоруковская 40, Ленинградский проспект дом 52, Варшавское шоссе 2, Удальская 1 А Народного ополчения ул. 22/2

Премьер-Дивизион: Торговый ряд «Басенный Дворик», ул. Профсоюзная 19, павильон №5, ул. 13-ая Парковая д. 27/4  
Формоза: Гусинский переулок д. 2, Овчинников д. 4, Шаболова д. 61/21, Профсоюзная, д. 58, стр. 1, Анастаскина дом 57  
Цифра: Пл. Ворожского 1, Пр-т Буденного 53 ТД Буденновский И-5, Кировоградская ул., д. 15, ТЦ «Электронный рай», пав. 312к, Тверская 25/9  
ТД «Соник-Александров», Мира пр-т, 116, Арбат, Старый Арбат ул., 6/2, ГУМ, Красная пл., 3, Вешники, ул. Вешниковская д. 20 А, Динамо, Ленинградский пр-т, 33 А, Жулебино, Хвальный б-р, 7/11, Конейка, Митуринский пр-т, 44, Магнит, Удальская ул., 42, Мир, Бибиревская ул., 11, Мир, Дмитровское ш., 43, Мир, Воронежская ул., 43, Мир, Рязанская ул., 19, Рамстор, Ткацкая ул., 13, Таганка, Верхняя Радвицкая, 22, Тестильщиков, Люблинская ул., 2, ЦДМ, Петровка ул., 2, эг. Б. Юлтер, Новый Арбат ул., 19, стр. 1, Станица, Кустайская ул., 6, Криво-Строгий, 66 км МКАД, Черемушки, Нахимовский пр-т, 33/2, ОМ - Кадрат, Диск, Ленинский д. 11, Станица Кюлевая, АВ-Таганка, Мир Плечки,